

Año V - Nº 56 - 395 Ptas
HOBBY CONSOLAS
Revista independiente de videojuegos para consolas
1er Concurso
Mangas & Videogames
Participa y gana un
Viaje a Japón
para 3 personas
GALAXIAN
¡Lo que se nos viene encima!
Tekken 2
Toshinden 2
Final Fight 3
F-1
15 años
HOBBY PRESS
Ridge Racer Revolution, arrasa en PlayStation
¡Máquina Total!

PlayStation

¡¡¡ Exclusivo Para PlayStation !!!

namco®



Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente:
María Andrino
Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez-Centurión
Subdirectores Generales:
Domingo Gómez
Amalio Gómez

• • • • • • •

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
Jefes de Sección:
Sonia Herranz, Manuel del Campo
Redacción:
Roberto Lorente
Diseño y Autoedición:
Sole Fungairiño (Jefe de sección)
Directora Comercial: Mamen Perera
Coordinación de Producción:
Lola Blanco
Departamento de Sistemas:
Javier Del Val
Secretaria de Redacción:
Ana María Torremocha
Fotografía: Pablo Abollado
Corresponsales:
Nicolas Di Costanzo(Japón)
Colaboradores:
Olga Herranz, E. Lozano, David García y Sergio Herrera.

• • • • • • •

Redacción, Administración y Publicidad:
C/ De los Ciruelos, nº 4
28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tlf: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Suscripciones: Tlf.: 654 84 19 / 654 72 18
Distribución: HOBBY PRESS, S.A.
S.S. De los Reyes (Madrid)
Tlf: (91) 654 81 99
Transporte: BOYACA. Tlf: 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA.
Ctra. de Barcelona Km.11,200
28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991

• • • • • • •

Publicación controlada por



Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Sumario

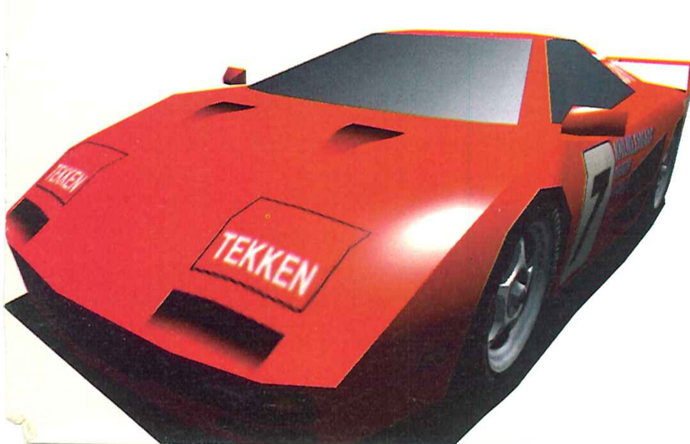
Número 56 - Mayo 1996









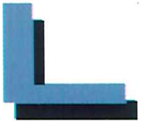


TEKKEN
TEKKEN



EDITORIAL

Y la vida continúa. Unas consolas vienen y otras consolas van.
A una consola te la meten hasta por las orejas y a otra consola te la retiran "voluntariamente" de la circulación...
Y la vida continúa.
Y aquí seguimos en Hobby Consolas, haciendo revistas. Y ahí seguís vosotros, viendo pasar el transcurso de los acontecimientos.
Pero que no decaiga la fiesta. Si alguien siente que está perdiendo la ilusión , que mire hacia adelante y que tenga paciencia y esperanza. Vivimos tiempos de cambio y los nuevos ídolos tienen que pisar a los viejos para llegar a lo más alto. Es ley de vida.
Lo único que podemos hacer por nuestra parte es contribuir a que la revolución no sea demasiado cruenta y esperar que, hasta que la situación se estabilice, todos podamos seguir disfrutando de esa consola que alguien nos quiso vender un día y que nosotros compramos con toda la ilusión de mundo.
Y que la vida continúe.
Pero que nadie se olvide de que esto va de jugar, de jugar con lo que sea, con cualquier cosa. De jugar con todo menos con la ilusión de la gente.


MOLA

Las nuevas conversiones de recreativas



Ultimamente se ha puesto muy de moda utilizar placas que permitan una fácil conversión de los juegos de los arcades a las consolas de 32 bits. Gracias a ello, cada día podemos disfrutar con más y más juegos casi idénticos a los de las recreativas y, además, en un margen de tiempo muy pequeño. Esta evolución de los arcades nos demuestra la gran importancia que sigue teniendo el mercado doméstico en todo el mundo, lo cual tampoco es extraño si tenemos en cuenta que programar un juego resulta cada vez más caro y hay que amortizarlo llegando al mayor número posible de usuarios.
En cualquier caso, lo importante es que gracias a la llegada de las 32 bits se está haciendo cierta la promesa de que con la Nueva Generación podemos tener un salón recreativo en el salón de nuestra propia casa. Y eso nos MOLA bastante.

NI FU NI FA

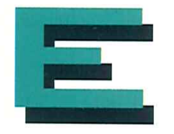
La última edición de la feria ECTS de Londres

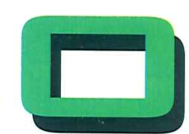
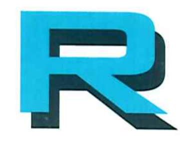
Está claro que la feria europea del videojuego por excelencia, el European Computer Trade Show, está perdiendo algo de prestigio en los últimos años. Sin duda, los eventos que se celebran en Japón o en Estados Unidos están pisándole todo el terreno y parece que las multinacionales como Virgin o Electronic Arts, -ausentes en este último ECTS-, prefieren presentar sus novedades en acontecimientos de más renombre como el E3, que se celebrará el próximo mes de Mayo en Los Angeles.
Sin embargo, de esta última edición del ECTS se pueden sacar dos conclusiones: que el mercado del PC continúa en auge y que la mayoría de las compañías de desarrollo europeas están volcándose en una máquina en concreto: la PlayStation de Sony.

NO MOLA

El bajo momento de forma de Mega Drive

Si las 16 bits en general no están viviendo uno de sus mejores momentos, Mega Drive en particular está atravesando una auténtica mala racha.
Super Nintendo mantiene el tipo y recibe una media de unos tres cartuchos al mes, -y de una calidad bastante aceptable-, pero es triste ver cómo la consola de Sega tan sólo ha visto un lanzamiento en los dos últimos meses: «Toy Story».
Una vez más, desde Hobby Consolas reivindicamos a las 16 bits y alzamos nuestra voz -que es la vuestra-, para decir que la NO MOLA nada, la sensación de abandono en la que Sega y otras compañías de software están sumiendo a los usuarios de Mega Drive.
La situación parece que va a cambiar algo con el lanzamiento el próximo mes de dos novedades, -«Pinocho» y «Buggs Bonny»-, pero esperamos que no se trate de casos aislados y que esta magnífica consola siga recibiendo toda la atención que se merece.



• **Spaco, por traer a España juegos para Super Nintendo y Game Boy.**
¡A ver si se animan a traer también para Mega Drive!
• **Las últimas portadas de la revistas, son bestiales.**
Nos alegramos de que te gusten.
• **Hobby Classics: Oscar a la mejor idea, el mejor guión, la mejor sección...**
And the winner is... EL LECTOR.
• **Otra vez y otra más: el Gran Juego de Hobby Consolas.**
Recorte de billetes a parte...
• **La sección "Otaku Manga" es realmente buena.**
Pues tampoco le han faltado las críticas...
• **Que Mail haya abierto un centro en Portugal.**
Cantaremos un fado para celebrarlo.
• **Las secciones en las que participa el lector.**
Así nos ahorramos tener que escribirlas nosotros...
• **El concurso ¿Dónde está Mickey?: me pasé 20 minutos buscándolo.**
Pero, ¿a qué te molaría más si te tocara?
• **Que cuando llegue Nintendo 64 Saturn y PlayStation habrán bajado de precio.**
Y como nos descuidemos estarán más baratas que Nintendo 64.
• **¡Felicidades por esos 15 años! ¡Qué viejos sois!**
A ver si con vuestra ayuda llegamos por los menos a los 100.
• **«Toy Story», estoy deseando comprarlo.**
Pues corre a la tienda, a ver si te vas a quedar sin él.
• **«Mortal Kombat 3», diversión a chorros.**
• **«Adidas Power Soccer», pura simulación, puro arcade.**
• **«Alien Trilogy», un juegazo.**
No tenéis mal gusto, no.
• **Las conversiones de juegos de PlayStation a Saturn.**
Lo cierto es que la primera , «WipeOut», ha quedado sensacional.

• **Que Sega siga sacando consolas como churros, como la Saturn nueva.**
Mientras sea más barata...
• **Que algunas personas manden cartas al Contrapunto sólo para meterse con el lector y no para defender su opinión.**
Es que en este país somos muy viscerales y pensamos que siempre llevamos la razón.
• **«Rise 2: Resurrection».**
«Rise» es el único juego que tropieza dos veces en la misma piedra.
• **Las versiones portátiles de «Mortal Kombat 3».**
Como son portátiles, que se las lleven lejos...
• **La publicidad de Sega.**
Sobre gustos no hay disputas.
• **Que las 32 bits no vengan acompañadas de cable RF.**
Han buscado la mayor calidad posible y la verdad es que con el Euroconector se ve mejor que con un cable de antena.
• **El poco espacio para Otaku Manga.**
Y para Trucos, y para Teléfono Rojo, y para Big in Japan... ¿es que siempre os tiene que parecer poco?
• **Que tengamos que recortar todos los billetes del juego.**
¡Que poco espíritu de sacrificio!
• **«Pinocho», que no es fácil, es súper fácil.**
Ya lo avisamos en su momento: es un juego para críos.

• **Que en el número 54 dijerais que en el próximo número haríais un reportaje del «ISS Deluxe» para Mega Drive y no haya sido así.**
El juego ha sufrido un retraso en su lanzamiento y si no está acabado, no podemos inventárnoslo. En cualquier caso, tienes razón. Pero te prometemos que, en cuanto lo tengamos, haremos ese reportaje.
• **Tantos juegos de lucha para Neo Geo.**
Ese parece ser el objetivo de Neo Geo, y a sus usuarios les gusta así.
• **Que las buenas recreativas sólo lleguen a las ciudades importantes.**
Tienes razón, no mola nada. Pero, al menos, nosotros te enseñamos cómo son.
- **¿No podéis decirle a Nintendo que haga un Induráin para Super Nintendo?**
No estamos muy seguros de que en Nintendo Japón, -que es donde se programan la mayoría de los juegos-, conozcan a "Induláin"
• **Que Ultra no salga hasta octubre.**
Se llamará Nintendo 64. Y cruza los dedos...
• **Que no vaya a salir ningún «Dragon Ball» para Mega Drive.**
Tendrás que conformarte, de momento, con los que hay.
• **Que tengáis tantos fallos, ¿es que no leéis la revista después de hacerla?**
No, la leemos ha la bez que la eztamos aciendo. Pero hes que nosomos perfextos.
• **Que pongáis tan pocos juegos de Mega Drive: últimamente están con cuentagotas.**
Pues programa tú uno, colega y te lo ponemos.
• **Que se sigan haciendo juegos malos.**
Los hacen aposta para que sepamos apreciar más los buenos.
• **Que Saturn haga que la Mega Drive se quede en segundo plano.**
Mientras no la mande al "rinchi"
• **Los que no son capaces de aguantar que en HC salgan algunas chicas ligeras de ropa, ni aunque sean dibujos y en blanco y negro.**
Ca´ uno es ca´ uno, majete.

SUBEN

• **Spaco,** por poner a la venta una buena colección de títulos para Super Nintendo.

• **Las Olimpiadas,** que ya están dando sus frutos en lo que a videojuegos se refiere.

• **Electronic Arts España** que va a empezar a distribuir los títulos de Fox empezando con un juego tan espectacular como «Die Hard Trilogie».

• **Namco,** que vuelve a ponerse en la brecha gracias a títulos como «Ridge Racer Revolution» o «Tekken 2» para PlayStation.

• **Super Nintendo,** que pese a la sequía de títulos para 16 bits sigue contando con interesantes novedades.

• **Saturn,** por haber sabido recibir a lo grande el primer juego de Psygnosis, «Wipe Out».

BAJAN

• **Sega,** por dejar que Mega Drive se quede este mes sin novedades que llevarse a la ranura de cartuchos.

• **Los precios de Sega Saturn en Japón,** cuyo nuevo diseño cuesta desde el 22 de Marzo, 20.000 yens (unas 23.000 pts).

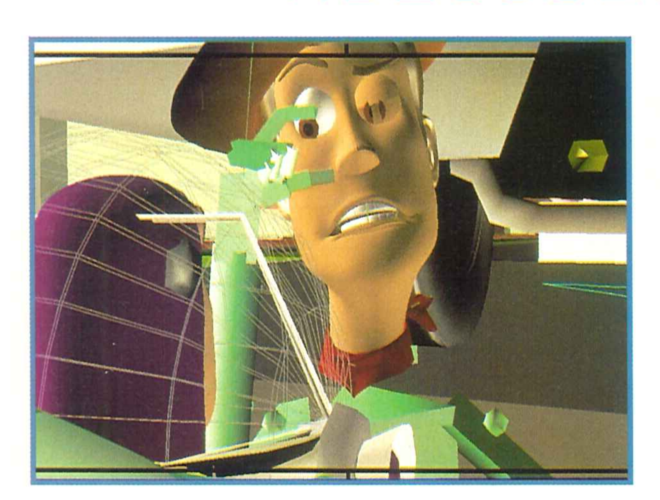
• **El precio de PlayStation en España,** pero... ¿a cuánto ha bajado? Habrá que llamar a "Misterios sin Resolver".

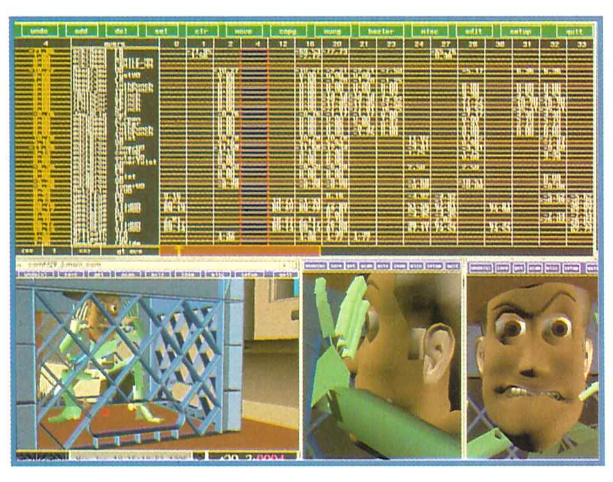
• **Mega CD y MD 32X.**
¿Álguien se acuerda de estas consolas?

COLABORADORES:
Alberto Domenech (Valencia), Raúl Palancar (Madrid), Francisco Javier Sánchez (Murcia), Juan Martínez Llinás (Badajoz), Tiago Miguel Nunes (Lisboa), Gogeta (Granada), Jordi Segarra (Barcelona), Ernesto Martín (Granada), José Angel Arenas (Madrid), Valentín Solís (Almería).

Ashley Brannon, Supervisor de Animación de Pixar, nos habló de «Toy Story», la película y el videojuego

«Es muy difícil animar videojuegos, pero repetiría»





¿Habéis tenido alguna relación los animadores de la película con los programadores del videojuego?

Aunque la mayoría del videojuego se desarrolló en Inglaterra, Disney Interactive se puso en contacto con nosotros, porque quería que los personajes principales, especialmente Woody, los hiciera yo. Así que los hice.

¿Te resultó difícil animar el videojuego?

Muy difícil, porque en una película el personaje se maneja sólo, mientras que en el videojuego la persona que maneja el joystick puede hacer lo que quiera con el personaje y hay que poner mucho cuidado para que nunca haya un paso brusco de una animación a otra.

¿Te gustó la experiencia, repetirías?

Me gustó, porque era algo nuevo, totalmente diferente a lo que estaba haciendo. El juego terminado también me gusto mucho, sobre todo porque tenía una "chuleta" e hice todos los niveles. Si me lo vuelven a ofrecer, claro que repetiría.

¿La experiencia anterior de Pixar en películas como "Tron" o "Star Wars" son el antecedente de lo visto en «Toy Story»

Sin duda, "Tron" no fue una buena película, pero demostró que era posible crear personajes en 3D dentro de un ordenador, abriendo un nuevo mundo de posibilidades.

¿Dónde puede estar el límite de esta tecnología?

No lo sé, pero deberíamos ponérselo. Nunca querría ver a Marylin Monroe en el ordenador. la animación por ordenador debe ser una herramienta de trabajo para crear cosas diferentes, no para recrear la realidad. Nunca tiene que parecer algo real, pero tampoco una película fría.
En «Toy Story» modificamos las imágenes del ordenador para ensuciarlas, estropearlas y así dotarlas de realidad, pero una realidad diferente a la de una imagen real. ¿Me entiendes?

Supongo. ¿Qué fue lo más difícil de animar en «Toy Story»

Los soldaditos de plástico fueron muy difíciles. Su tamaño era muy pequeño y el nivel de detalle tan alto que eso hacía que el ordenador fuera muy, muy lento. Al llevar los pies unidos a una base era difícil imaginar el movimiento más adecuado. Llegamos a atarnos los pies a tablas para hacernos una idea de cómo se podrían mover.

¿Hubo algún contacto con los actores que pusieron las voces?

Jhon Lasseter quedaba con los actores y los grababa mientras hacían su trabajo. Se usaron estas grabaciones para tener una referencia del actor a la hora de crear personaje. Contar con actores como Tim Allen y Tom Hanks fue una gran suerte. Para convencer a Tom Hanks se usó una divertida estratagema: cogimos una parte de los diálogos de una de sus películas y animamos a Woody. Cuando Tom lo vio quedó encantado.

Sony y su PlayStation revolucionaron ExpoOcio

Un stand para jugones



Sony se lo montó por todo lo alto en la **Feria del Ocio** celebrada el pasado mes de marzo en Madrid. Un enorme stand formado casi íntegramente por expositores de **PlayStation** sorprendió a los visitantes de ExpoOcio, quienes tuvieron oportunidad de disfrutar de los mejores juegos de la 32 bits de Sony.
Como podéis ver en las fotografías, el stand estuvo siempre rodeado de público que no dejaba ni un momento libres los pads de las consolas yo se arremolinaba observando las evoluciones de los jugadores. Títulos como **«Adidas Power Soccer», «Ridge Racer Revolution»** y **«Toshinden 2»** hicieron las delicias de todos los visitantes, demostrando el interés que despierta este tipo de iniciativas. ¿Cuándo podremos ver a las compañías españolas celebrar conjuntamente uno de estos interesantes eventos?

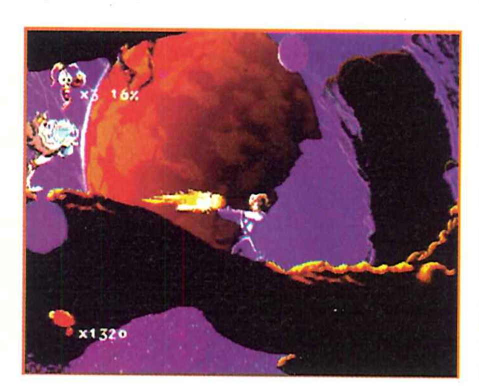


El último día de feria se sorteó una PlayStation entre los asistentes. Aquí tenéis al afortunado ganador.

Plataformas de alto standing
«EarthWorm Jim 2» estará en 32 bits

Ante la escasez de plataformas para las 32 bits siempre es una buena noticia el lanzamiento de un juego de este género. Y más si va avalado con la garantía de calidad que su mero título supone. Tal es el caso de **«EarthWorm Jim 2»** que, con una notable mejoría gráfica y alguna que otra sorpresa podrá ser disfrutado por los usuarios de **Saturn** y **PlayStation.**

Playmates y **Virgin** se encargarán de que llegue a España en los meses de julio y agosto respectivamente.





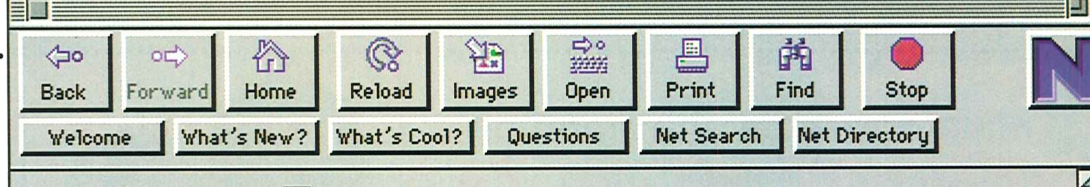
Sony premia a sus usuarios registrados
Las mejores "demos" de PS-X directamente a tu casa.

Si habéis sido obedientes y habéis mandado la tarjeta de garantía de vuestra **PlayStation**, ya podéis empezar a mirar asiduamente el correo, pues estáis a punto de recibir una grata sorpresa por cortesía de **Sony**. Sí, habéis oído bien. Sólo por rellenar una tarjetita de nada os van a mandar a casa **un compacto con 6 "demos" para PSX.** Así, y sin gastaros ni un duro, podréis probar **«Mortal Kombat III», «Twisted Metal», «Warhawk», «Total NBA», «Extreme Games»** y **«Mickey's Wild Adventures»** para elegir después cual será vuestra próxima adquisición. Desde aquí nuestra felicitación a la gente de **Sony** por tan agradable detalle.

Un divertido plataformas y un CD de música
«Mickey´s Wild adventures» trae sorpresa

Los que os decidáis por el divertido plataformas de **Sony «Mickey Wild's Adventures»** os encontraréis con la sorpresa añadida de un **CD de audio** con curiosas mezclas musicales de las melodías del juego, con la voz de **Mickey Mouse** Incluida. Sin duda, un interesante aliciente para un juego que, por sí mismo, merece toda vuestra atención.





Internet online

Williams adquiere Atari Games Corporation.

La compañía norteamericana Williams, cuyo nombre real es WMS Industries, famosa sobre todo por sus lanzamientos arcade de la serie «Mortal Kombat», acaba de anunciar que una de sus subsidiarias tiene intención de adquirir la compañía Atari Games Corporation. Esta última es una división de Time Warner Interactive que empezó a funcionar a mediados de los 80 cuando la familia Tramiel se hizo con las acciones de Atari Interactive. Las funciones de Atari Games abarcan la programación, manufacturación, marketing, publicidad y concesión de licencias, todo bajo el nombre de Atari, al menos hasta la llegada de Williams. La cifra de esta operación se baraja entre los 15 y 20 millones de dólares.

Confirmado: Nintendo 64 retrasa su lanzamiento en Japón hasta el 23 de Junio

Según las últimas declaraciones de Nintendo Japón, el lanzamiento oficial de su máquina Nintendo 64 se retrasará unos meses con respecto a la fecha inicial prevista para el 21 de Abril en Japón. Las razones esgrimidas por la compañía son diversas. En primer lugar, tendrían un margen más amplio para completar los últimos retoques a la placa de hardware. Se rumorea que Nintendo está teniendo algunos problemas con los componentes. Por otro lado, los programadores de los juegos han acogido esta posibilidad con optimismo, ya que, según ellos, tendrían más tiempo para completar sus programas, y añadirles más elementos. Las otras razones son comerciales: Nintendo ha conseguido por fin encontrar una fecha que coincida con un período de vacaciones de los estudiantes, y además, el día elegido cae en domingo.
Por último, este retraso podría beneficiar a Nintendo, ya que podría tener disponibles 500.000 unidades para los primeros días de ventas, una cifra que garantiza las existencias. Esta noticia ya ha repercutido en USA, donde se esta especulando con la posibilidad de retrasar el lanzamiento de la máquina hasta las Navidades.

Sega coquetea con Internet.

En una reciente conferencia, el vicepresidente ejecutivo de Sega, Mike Ribero, admitió que se está pensando en la posibilidad de que Saturn pueda contar en breve con un periférico para conectarse directamente a Internet. Este periférico constaría de un módem y el correspondiente software para operar en la red. Todo el conjunto costaría entre 150 y 200 $. Ribero no quiso revelar qué compañía sería la encargada de proporcionar este software, pero sí reconoció que han entablado conversaciones con Netscape, la compañía líder en este sector, y al menos con otra firma más. En esa misma conferencia, Ribero reveló los planes de Sega de vender 1.000.000 de consolas hasta finales da año.

Square reafirma su postura con respecto a Nintendo 64.

Como ya revelamos el mes pasado, el equipo de programación Square Software, responsables de algunos de los juegos más importantes en Japón, no trabajará para la nueva máquina de Nintendo. Debido a la confusión que provocó esta noticia, los responsables de Square han divulgado una nota oficial que dice lo siguiente: "Actualmente NO estamos trabajando para Nintendo 64. A Square of Japan no le gustó el kit de programación de esta máquina y se lo devolvieron tal cual a Nintendo. Cuando terminemos nuestros actuales proyectos, nos centraremos en realizar juegos para PlayStation". Desde luego, estamos ante una compañía de ideas fijas.

RUMOR: Primera experiencia de Square en la lucha.

Según fuentes japonesas, los expertos programadores de RPG, Squaresoft, se encuentran trabajando en un juego de lucha en 3-D para 32 bit. Este juego estaría en la línea de los «Tekken» y «Virtua Fighter 2», y de hecho, puede que algunos expertos de Namco y Sega colaboren en este proyecto. Sería el primer juego de lucha en la historia de la compañía.



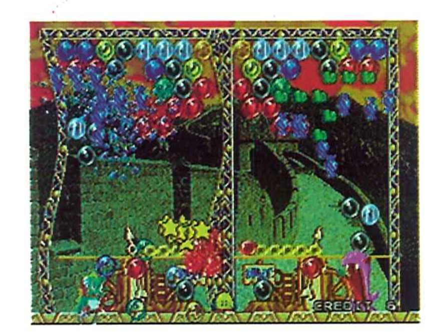
«Bust a Move 2: The Arcade»



Un puzzle con mucho "tirón"

Arcadia y **Acclaim** serás las responsables de que los usuarios españoles de **PlayStation** se queden pegadas a las pantallas de sus monitores jugando y jugando a **«Bust a Move 2: The Arcade»**, un divertido puzzle de **Taito.**

Los usuarios de **Neo Geo** pudieron disfrutar ya de una versión de este juego bajo el título de **«Puzzle Bobble»** y descubrieron en sus propias carnes lo divertido que puede llegar a ser el juntar burbujas de colores usando un cañón para lanzarlas a la pantalla. **«Bust a Move 2: The Arcade»** estará en la calle en el mes de mayo.



«Aquanauts Holiday»: explora el mar con PlayStation

Ingeniero de arrecifes, océanos y peces

Sony va a ofrecer a los propietarios de **PlayStation** la oportunidad de explorar los fondos marinos gracias a un curioso juego titulado **«Aquanauts Holiday».** Este compacto se aleja de todo lo habitual para proponer una reto tan inusual como interesante: construir un arrecife y conseguir que se llene de peces. Dispondremos de todo el tiempo del mundo para recorrer las profundidades del fondo oceánico y establecer contacto con sus criaturas. Esta especie de **«Sim City»** oceánico estará en la calle entre los meses de mayo y junio.







GRACIAS

A los lectores de Hobby Consolas por elegir Super Mario World 2 de Nintendo como mejor juego de 1995.

GRACIAS

A los lectores de Hobby Consolas por elegir Killer Instinct de Nintendo como mejor juego de lucha de 1995.



GRACIAS

A los lectores de Hobby Consolas por elegir una vez más a Super Nintendo como mejor consola de 16 bits.



TAPSA/

Y MUCHAS GRACIAS

A los lectores de Hobby Consolas por demostrar que para jugar con los mejores videojuegos sólo se necesita la consola Super Nintendo.



¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre los productos de Nintendo, llama al Club Nintendo (91) 319 22 44.

Nintendo®
Nintendo España, S.A.
P.º de la Castellana, 39. 28046 Madrid



Nueva incorporación al "Dream Team": *La compañía francesa Titus se acaba de incorporar a la larga lista de compañías que trabajan en proyectos para Nintendo 64. La colaboración de Titus con Nintendo ha sido larga y fructífera, contando con títulos del carisma de «Prehistorik Man» para Super Nintendo o «Monster Max» para Game Boy. El juego que está desarrollando para N64 llevará por título «Crazy Cars».*

Sega le lava la cara a Game Gear: *En vista de que proyecto Nomad no parecía tener mucho sentido tras el retroceso del mercado de 16 bits, Sega ha decidido relanzar su portátil cambiándole la "carrocería" y bautizándola como Kid's Game Gear. El su comercialización japonesa se incluirá el juego «Virtua Fighters»*

Nuevo periférico para Super Nintendo: *Bandai pondrá este verano en el mercado japonés un periférico para Super Nintendo llamado SuFami Turbo System. Este aparatito permitirá que se conecten dos cartuchos a la vez en Super Nintendo, uno producido por la propia Bandai y una especie de cassete que proporcionará nuevos datos a los juegos (mapeados, coches..). Bandai piensa poner a la venta 30 títulos específicos para este periférico.*

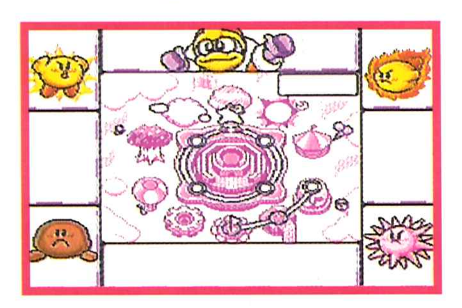
Nuevas noticias sobre Pippin: *Bandai ha manifestado un firme interés en lanzar al mercado europeo su consola Pippin. Como ya sabéis, este soporte es un híbrido entre consola y Macintosh y permitirá usar juegos de este ordenador personal. Aunque aún no hay una fecha fija, habrá que esperar hasta el año próximo.*

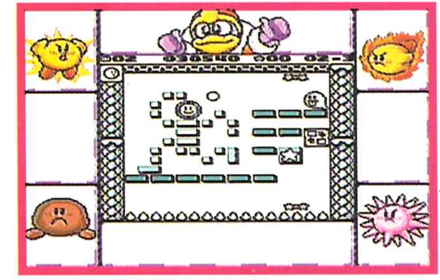
«Mortal Kombat» sigue dando de qué hablar: *Junto con el anuncio de la futura aparición de «Ultimate Mortal Kombat 3» en versión doméstica, el desarrollo de una cuarta parte tridimensional para los arcades y una secuela cinematográfica, «Mortal Kombat» sigue siendo fuente inagotable de rumores y noticias. Se habla de que Williams está trabajando en una versión RPG en la que los luchadores de Mortal Kombat cambiarán los torneo sangrientos por las más completa de las aventuras.*

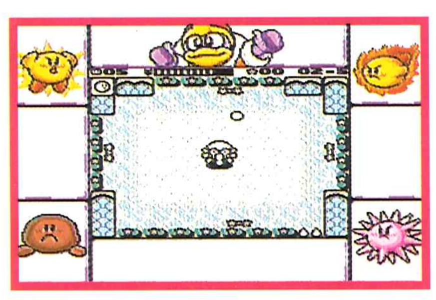
Cambio en la dirección de Arcadia: *Después de abandonar el pasado mes de enero su puesto como Directora de Marketing en Nintendo España, Escarlata Loncan ha sido recientemente nombrada directora general de la prestigiosa distribuidora española Arcadia.*

Kirby regresará en junio a la portátil de Nintendo

Llega el «Arkanoid» más divertido







El orondo personajillo creado por **Nintendo** no se resigna a engrosar las filas del **INEM**. Acostumbrado como está a las mieles del éxito, no le sienta nada bien estar con los brazos cruzados y la solución ha sido volver a trabajar en **Game Boy.**
El cartucho elegido por **Kirby** para su regreso se llamará **«Kirby's Blockball»** y supondrá una nueva versión muy especial del famoso **«Arkanoid»** (el clásico juego de los ladrillos).
Divertidas fases de bonus, sorprendentes enemigos finales y la posibilidad de guardar partidas completarán la oferta.

En octubre Game Gear será "más grande"

«Virtua Fighter» se hace portátil



Para emular el zoom de la versión original, este «VF» contará con dos cámaras que cambiarán según la acción.

Sega va a dar una alegría a los usuarios de **Game Gear** proponiéndoles disfrutar en sus consolas de una versión portátil del ínclito **«Virtua Fighter».** El cartucho no estará en la calle hasta octubre, pero para amenizar las espera os contamos que contará con ocho personajes, **Akira, Jacky, Kage, Sarah, Pai, Wolf, Lau** y **Dural** que se enfrentarán en nuevos escenarios y con el regalo añadido de unas viñetas que irán ilustrando el modo historia.
El juego ofrecerá además tres tipos de vista: una normal, otra que acerca a los luchadores de manera que veamos sprites más grandes, y una tercera que salta de una de otra vista como emulando el zoom de la versión **Saturn.**
Se ha procurado que el entorno **2D** no enturbie la esencia y jugabilidad del arcade original.

«Shining Wisdom», el mejor rol para Saturn

El más genuino RPG

Sega tiene previsto poner a la venta entre los meses de junio y julio un **RPG** que sigue la línea de los mejores juegos del género. **«Shining Wisdom»** mostrará una perspectiva y un estilo de juego semejante al **«Soleil»** de **Mega Drive**, pero de una manera mucho más compleja y larga. Encontraréis numerosas armas, magias y pócimas que deberéis emplear con inteligencia para avanzar en el juego y además de la inestimable ayuda de numerosos personajes que se pondrá a vuestras órdenes. Enormes mapeados y un apartado gráfico de gran calidad, completan las virtudes de este extraordinario juego de rol que muy pronto estará al alcance de vuestras **Saturn,** aunque, por desgracia, sin traducir.






6.990
IVA INCLUIDO
GAMEBOY
La única, irremplazable, la auténtica.
La consola portátil más vendida del mundo a un precio increíble!!
Consigue con
CENTRO MAIL
los mejores productos de
Nintendo
y como siempre ¡A los mejores precios!
Special Edition
7.490
IVA INCLUIDO
Alucina con los nuevos colores: amarilla, azul, negra, roja, transparente y verde
Killer Instinct
SUPER NES
5.990
IVA INCLUIDO
GAMEBOY
3.990
IVA INCLUIDO
Sensacional precio para el mejor juego de lucha del último año
¡Haz tu pedido por teléfono!
902 17 18 19
O utiliza el cupón de pedido
SERVIPACK
TRANSPORTE URGENTE
TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO
POR SOLO 500 PTAS.*
* PLAZO ENTREGA 2-3 DIAS LABORABLES
* SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTS
* PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS
* SOLO PENINSULA
[BALEARES 1.000 PTAS.]
ENVIO POR CORREO 300 PTAS.
En los Centro Mail encontrarás todo estos productos y muchos más ¡Ven a comprobarlo!
Recorta y envía este cupón a: Centro Mail. Sta Mª de la Cabeza, 1. 28045 Madrid.
NOMBRE Y APELLIDOS
DIRECCION COMPLETA
POBLACION
C.P.
PROVINCIA
TELEFONO
Nº CLIENTE
NUEVO CLIENTE
PRODUCTOS PEDIDOS
PRECIO
ENVIO
TOTAL
CONSOLA GAME BOY (*) 6.990
GAME BOY Special Edition (*) 7.490
AMARILLA
AZUL
NEGRA
ROJA
TRANSPARENTE
AZUL
KILLER INSTINCT (GAME BOY) 3.990
KILLER INSTINCT (SUPER NES) 5.990
TOTAL
ENVIO POR SERVIPACK CONTRARREMBOLSO
(*) Unico modo de envío válido para consolas
ENVIO POR CORREO CONTRARREMBOLSO
OFERTA LIMITADA
Precios válidos hasta fin de existencias

Off The Record

"Para nosotros la etapa de los 16 bit ya ha concluido. Nuestra mente está puesta sólo en PlayStation".
Jackie Plumridge, Assistent Manager de Namco Europa.

"El ECTS de Londres no ha sido una gran cosa, pero por lo menos había bastante producto para PlayStation."
María Jesús López, Gerente Comercial de Sony Computer España.

"El M2 será "probablemente" compatible con el 3DO de GoldStar".
Nota de prensa difundida por The 3DO Company, cuestionando la estrategia de GoldStar con respecto a su consola.

"Estoy sorprendida con estos videojuegos. En uno de ellos se decía "Kill him, kill him, finish him off". Es muy fuerte.
Hillary Clinton, sorprendida al ver la violencia de algunos video juegos en una conferencia en USA.

"Sega debería pisar muy muy fuerte el acelerador, si quiere recortar las enormes distancias que actualmente hay entre Saturn y PlayStation"
Chris Deering, presidente de Sony Computer Entertainment Europa, en declaraciones a CTW.

"Reconocemos que hemos traído demasiados soportes al mercado. Nuestra idea era ofrecer un amplio abanico a los usuarios, pero al final hemos saturado el mercado y solo hemos creado confusión"
Terry Tang, portavoz de Sega of America.

Super Nintendo se marea con «Mohawk»

Un plataformas a base de Modo 7





Mucha velocidad, plataformas y Modo 7 son los ingredientes con los que contará **«Mohawk»** para aturdir a todos los usuarios de **Super Nintendo** en el mes de Julio. Este 16 megas de **THQ** nos propondrá un viaje de vértigo (en sentido literal) a través de gigantescos mapeados que rotan y giran en función del camino que elija su protagonista: un indio de cuerpecillo deforme capaz de retar a la ley de la gravedad. Para encontrar la salida de cada nivel contaremos con un mapa aéreo que nos será de mucha ayuda cuando, tras haber dado varias vueltas de campana, estemos absolutamente desorientados. Lástima que no se venda con un bote de pastillas contra el mareo...

Aventuras góticas en Mega Drive

«Gargoyles», el próximo bombazo de Disney



La serie televisiva, **Gargoyles** ya ha inspirado a los programadores de **Disney Interactive** en un nuevo cartucho con la nada despreciable cifra de 24 megas. El juego constará de 5 fases divididas en 15 niveles de frenética acción en los que no faltarán efectos visuales en 3D similares a los admirados en **«Toy Story»**.

«Gargoyles» será un plataformas de acción que no dejará de lado otros géneros como el shoot'em up o el abeat'em up. El juego aterrizará en nuestro país cuando **Disney Interactive** y **Sega** lleguen a un acuerdo con respecto a este título, como ya han hecho con **«Pinocho»**, que no tardará en pasearse por nuestras **Mega Drive.**

La revolución llega a Neo Geo

Nuevas técnicas para «Art of Fighting 3»



Aunque el tema estrella de **SNK** sigue siendo la lucha, la compañía japonesa se ha modernizado con los tiempos utilizando por primera vez la técnica de **Captura de Imágenes** para diseñar a los personajes de su último y más salvaje arcade: **«Art of Fighting 3»**. No falta mucho para que esta recreativa llegue a todas las **Neo Geo** y podamos disfrutar en casa de sus impresionantes novedades tanto gráficas como de modo de juego. Los nueve personajes mostrarán un tamaño gigantesco y harán gala de una buena colección de golpes especiales, incluidos ataques finales que os dejarán estupefactos frente al monitor. Por el momento, deleitaos con estas pantallas en espera de su próxima aparición.



HEMOS PUESTO NUEVO PRECIO AL PODER

WANTED



PREGUNTA POR SU NUEVO PRECIO. ¡¡TE VAMOS A SORPRENDER!!

Además, cómprate ahora un controller y el memory card, y te regalaremos una bolsa exclusiva, diseñada para llevar tu PlayStation y tus periféricos.
Cualquier duda que tengas sobre PlayStation, puedes consultarla en el teléfono **902 102 102**



El poder al alcance de tus manos



Electronic Arts se prepara para el verano

ACCIÓN, CINE Y VELOCIDAD ACAPARAN SUS PRÓXIMOS LANZAMIENTOS

Los creadores del famoso **«FIFA Soccer»** se ve que no quieren dormirse en los laureles. Tras el exitoso lanzamiento de las versiones 32 bits de su simulador futbolero, **Electronic Arts** está preparando uno de los desembarcos de títulos más importantes de todo el año.

Para abrir boca, y en el corto espacio de un mes, **EA** nos traerá **«Olympic Soccer»**, el juego fútbol oficial de las olimpiadas de **Atlanta** y en el que la compañía británica **U.S. Gold** nos llevará a un simulador para **PS-X** y **Saturn** en el que podremos encontrar jugadores renderizados, montones de vistas y varios ángulos de cámara que permitirán seguir con todo detalle todo lo que ocurra en el campo.

Ya metidos en el agobiante calor veraniego de junio, asistiremos a la llegada de **3 nuevos juegos** que tocarán temas tan diversos como las invasiones marcianas o las carreras de motos. **«Space Hulk»** para **PS-X** y **«Shockwave Assault»** para **Saturn** nos invitarán a derrotar a las hordas alienígenas a tiro limpio, desde una nave en el caso del segundo y a través de lúgubres pasillos en el primero.

De la versión **Saturn** de **«Road Rash»** se hace innecesario extenderse mucho, pues será muy similar a lo visto en **3DO** y **PlayStation**, es decir un auténtico juegazo.

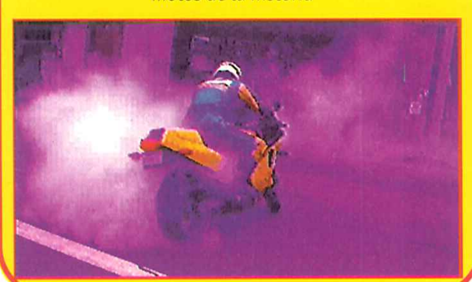
Por último y rondando el otoño (o sea, para septiembre-octubre), tendremos ocasión de comprobar cómo se las gasta **Bruce Willys** en **PlayStation.** El motivo no será otro que el estreno mundial de **«Die Hard Trilogy»**, un juego que recogerá en tres discos compactos la famosa saga de películas de acción.

Cada uno de los discos tendrá en su interior un juego diferente que recreará momentos sacados de las películas. De esta forma podremos probar nuestra puntería disparando como pilotando un coche o eliminando a tiros a los terroristas a lo largo de todo un rascacielos.

Como veis, **Electronic Arts** está que "se sale".



Road Rash (Saturn) *Aunque esta versión está aún en desarrollo, hará gala de todas las características que le han convertido en uno de los mejores juegos de motos de la historia*



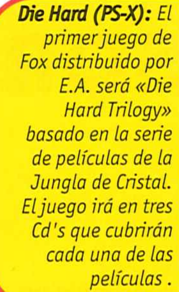


Olimpic Soccer (PS-X y Saturn): *Será el juego de fútbol oficial de las Olimpiadas. Numerosas cámaras, puntos de vista y las mejores selecciones serán sus valuartes.*



Shockwave Assault (Saturn): *Destruir naves alienígenas en una película interactiva será el gran atractivo de esta conocida odisea espacial.*









Die Hard (PS-X): *El primer juego de Fox distribuido por E.A. será «Die Hard Trilogy» basado en la serie de películas de la Jungla de Cristal. El juego irá en tres Cd's que cubrirán cada una de las películas .*





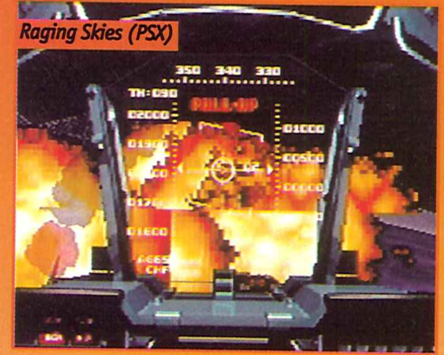
Space Hulk (PS-X): *Avalado por un pasado exitoso en los ordenadores, este juego combinará estrategia y acción para arrastraros a una aventura capaz de engancharos durante horas a vuestra PlayStation.*

Namco toma "el mando" de la velocidad
NUEVO PAD PARA PLAYSTATION

Namco pretende dejar a sus juegos de carreras en las mejores condiciones posibles para soportar el empuje de la competencia. El primer paso es lanzar buenos juegos de este tipo está claro, pero por si esto no fuera suficiente los creadores de la saga **«Ridge Racer»** ya tienen preparado **Negcon.** Este extraño nombre oculta uno de los pads de control más originales que hemos visto últimamente. Gracias a su peculiar diseño (el pad está articulado sobre un eje central), **Negcon** podrá transmitir de una forma más eficaz todas las sensaciones propias del mundo de la velocidad. Juegos como el propio **«Ridge Racer Revolution»** o **«F-1»** ya recomiendan su uso por lo que nos tememos que de aquí a muy poco tiempo puede convertirse en un estándar altamente recomendable. Dentro de muy poco lo podréis encontrar en las tiendas gracias a **Sony.**



«Gunship» y «Raging Skies»
PLAYSTATION LEVANTA EL VUELO.


Raging Skies (PSX)


Raging Skies (PSX)


Gunship (PSX)


Gunship (PSX)

Los simuladores de vuelo se han puesto de moda, al menos para **Sony**, que nos prepara una primavera movidita a base de enfundarnos el traje de piloto y mandarnos a solucionar los más peliagudos conflictos mundiales. Para que nos sintamos a nuestras anchas podremos optar entre dos simuladores distintos: **«Gunship»** y **«Raging Skies».** El primero nos pondrá los mandos de un moderno helicóptero de combate permitiéndonos optar entre un modo arcade y una aventura personalizada. El segundo tiene como protagonistas a los más veloces cazas militares del momento y destaca por escenarios renderizados y sus impresionantes imágenes. Aunque todavía no tienen decidida un fecha de lanzamiento, es posible que salgan antes del próximo verano.

PS-X Pad 8 y Saturn Pad 6

Nuevos Pads para las 32 bits



Arcadia pondrá en breve a la venta dos nuevos pads de control para **PlayStation** y **Saturn**. Además de contar con los botones normales encontraréis teclas especiales para activar la función de autodisparo y turbo.

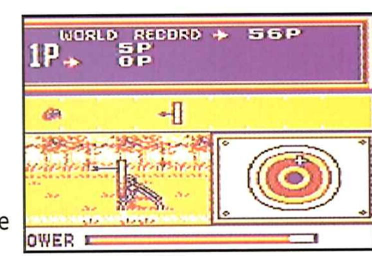
El diseño de **PS-X Pad 8** es muy similar al pad original de **Sony** y oculta el disparador de autofire en la parte trasera.

Por su parte, el **Saturn Pad 6** incluye seis interruptores para regular la velocidad de autodisparo.

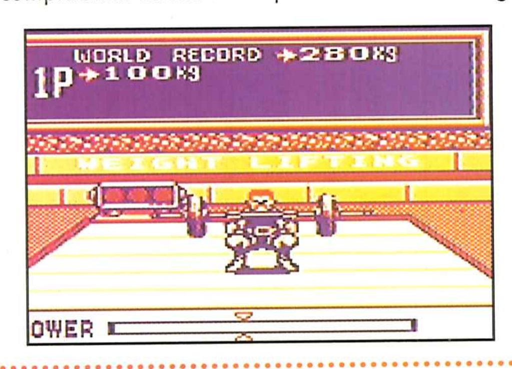
El precio de ambos mandos será de 3.490 pts.

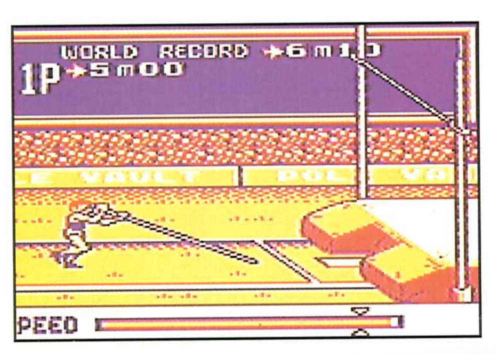
La reedición de un clásico

«Track & Field» vuelve a Game Boy



Con la proximidad de las olimpiadas el deporte está ganando cada vez más protagonismo y **Konami** ha decido reeditar uno de sus título más emblemáticos para disfrute de los usuarios de **Game Boy.** Nos estamos refiriendo al clásico **«Track & Field»,** que después de tres años desde su lanzamiento, vuelve ahora a ponerse a la venta. Por un título como éste no pasan los años y ahora mismo podéis disfrutar de **11 espectaculares pruebas olímpicas** con una jugabilidad que ya hizo de este juego un clásico de los arcades: levantamiento de peso, natación, tiro con arco o salto con pértiga son algunas de las pruebas en las que podréis demostrar vuestra habilidad compitiendo contra la máquina o contra un amigo.





Game Boy puede con todo.

«King of Fighters» se hace portátil.

«World Heroes», «Samurai Shodown» o el más reciente **«Toshinden»** son un claro ejemplo de que **Game Boy** no se arredra ante nada, ni ante nadie. Tanto es así que hacia finales de mayo la pequeña de **Nintendo** ofrecerá a sus usuarios españoles la posibilidad de repartir golpes a diestro y siniestro con uno de los título más emblemáticos de **SNK: «King of Fighters».**

Spaco será la encargada de distribuir este atractivo título en nuestro país y, a juzgar por los resultados de otras conversiones, estamos seguros que no decepcionará a nadie.

LA QUINTA COLUMNA

Problemas de superpoblación en los juegos de lucha

La verdad es que sólo hay que echarle un vistazo a este número para darse cuenta de que durante los próximos meses vamos a vivir una auténtica invasión de juegos de lucha. Y esto me da que pensar que no es bueno que un género en concreto acapare de forma tan abusiva la oferta de todos los soportes. Y cuidado, que yo soy el primer fan de la lucha, pero es que la saturación nunca es buena, y os voy a explicar por qué.

Desde luego, resulta mucho más coherente que los usuarios reciban buenos juegos de todos los géneros, aunque haya un leve dominio de la lucha por aquello de que su número de adeptos parece ser mayor que el de los demás. Pero también hay que valorar que entre los juegos más votados por vosotros hace dos meses se encontraban títulos como «Super Mario World 2», «Destruction Derby» o «Donkey Kong Land», que como veis, nada tienen que ver con los puñetazos y las patadas. El caso es que la oferta, cuanto más variada sea, mucho mejor para todos.

Pero más grave resulta el hecho de que, ante tal avalancha de juegos de lucha, alguna compañía aproveche el tirón para "colar" joyitas del estilo de «Criticom», un reto imposible envuelto en papel de regalo. Y eso sin contar todas esas secuelas que, aún ofreciendo una indiscutible calidad, no aportan nada o casi nada con respecto a sus predecesores, y, desde luego, le hacen un flaco favor a este género, provocando que su popularidad se escape lentamente.

Es muy fácil recurrir a la misma fórmula una y otra vez, subestimando la capacidad del usuario (y la nuestra) para comprender que algunas compañías buscan la mayor rentabilidad mediante el mínimo esfuerzo. Mi abuela tiene una frase para esta estrategia: *"pan para hoy y hambre para mañana"*. Dicen que el hambre agudiza el ingenio. Esperemos que los programadores no tengan que llegar a ese extremo para agudizar el suyo, y empiecen a ofrecernos productos originales de verdad. Por el bien del sector.

Manuel del Campo

«Megaman X3» a punto de aterrizar en Super Nintendo.

EL REGRESO DEL HÉROE BIÓNICO.



Spaco será la encargada de distribuir en nuestro país una entrega más de las aventuras de uno de los héroes más carismáticos de Capcom: el incombustible **Megaman.** El cartucho seguirá en la línea de las anteriores aventuras, pero incorporando jugosas novedades.

Megaman ha ganado un nuevo compañero de aventuras, el poderoso **Zero** y un montón de habilidades que les pondrán las cosas muy difíciles a los secuaces del **Dr. Willy.**

«Mayhem!» o la rebelión de las máquinas.

MIRAGE VUELVE A LA NUEVA GENERACIÓN.







Tras el discreto éxito de **«Rise 2»**, **Mirage** está desarrollando un juego entre la estrategia y la acción al estilo de **«Syndicate»** de **Bullfrog** , pero con un planteamiento más que interesante.

El argumento de **«Mayhem!»** nos pone en un futuro controlado por la máquinas que nosotros debemos devolver a los humanos. **«Mayhem!»** nos obligará a controlar tres humanos que se verán abocados a realizar todo tipo de misiones en las que no faltarán los puzzles y el ingenio mientras se mueven, usando las más moderna tecnología, por escenarios renderizados en perspectiva isométrica de gran calidad.

Se espera que las versiones de **Saturn** y **PlayStation** estén listas para este otoño.

Por Nicolas de Costanzo

VIRTUA FIGHTER 3

¡Así serán los primeros luchadores!

Tras el apabullante despliegue mostrado en el AOU de Tokyo, AM#2 continúa trabajando en el juego más importante de su historia: «Virtua Fighter 3» Aún faltan unos meses para su lanzamiento, pero Sega sigue mostrando imágenes de esta obra maestra que estrenará la nueva placa de la compañía japonesa, el Model 3. Por otra parte, también le echaremos un vistazo al arcade «Street Fighter Zero 2» y a la conversión de «King of Fighters 95» para SegaSaturn.

Formato: Arcade Compañía: Sega

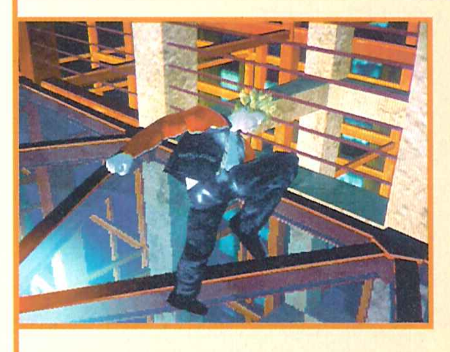
LAW





Sin duda, uno de los aspectos más innovadores de este juego residirá en **el diseño de los rostros de los personajes.** Y en la cara de **Law** podéis comprobar a qué nos estamos refiriendo. Por primera vez veremos **unos ojos que cobran vida** (hasta ahora ese problema se solucionaba con gafas de sol, como en «Virtua Cop»), y en los que las pupilas se moverán siguiendo las evoluciones del rival. En cuanto a la boca, dejará entrever los dientes cuando los luchadores sonrían tras una victoria.

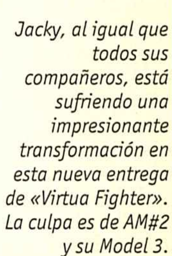
JACKY





Jacky tuvo el privilegio de enfrentarse a **Dural** en el primer combate oficial del torneo, en el pasado **AOU.** Lo hicieron en este escenario, una especie de edificio en construcción, en el que la cámara se situaba en ocasiones debajo de los luchadores, mostrando unas imágenes realmente espectaculares.

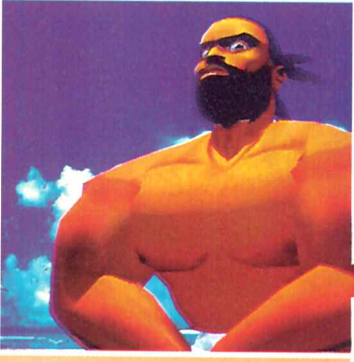
AM#2 está poniendo mucho empeño en dotar a los personajes de **una animación totalmente realista:** ¡podremos ver incluso los movimientos del tórax simulando la respiración!



Jacky, al igual que todos sus compañeros, está sufriendo una impresionante transformación en esta nueva entrega de «Virtua Fighter». La culpa es de AM#2 y su Model 3.



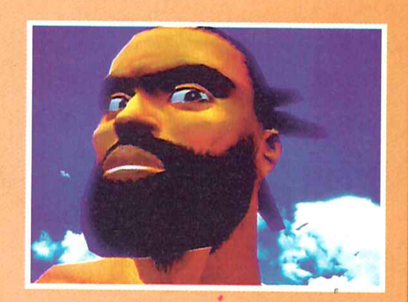
JEFFREY





El amigo **Jeffrey** disputará sus combates en una paradisíaca isla desierta.

En sus escenas de demostración se puede apreciar el sensacional trabajo que **Sega** está realizando **a nivel gráfico,** que nos llevará a poder observar, por ejemplo, cómo los luchadores **tensan sus músculos** en los momentos de mayor esfuerzo. Las herramientas de **Wavefront** y **Alias** tienen la culpa.



JIAOI UMENONOKOO



AM#2 ha confirmado que en este nueva entrega de la serie veremos un buen número de caras nuevas. Pronto se conocerán sus nombres, pero de momento conformaros con la bella Jiaoi.



Esta jovencita japonesa es una de las **caras nuevas** que presentará **«Virtua Fighter 3».** No será la única, pero de momento es la que conocemos.

Jiaoi practica una técnica especial que se conoce como **Aikido.**

Esta chica ha sido elegida por Sega como uno de los personajes **más representativos** de esta tercera parte.

PAI





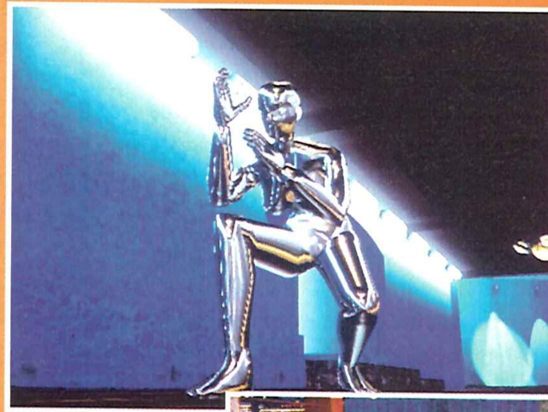
La experta luchadora de las anteriores entregas no faltará a esta importante cita.

Pai nos muestra cómo en **«Virtua Fighter 3»** se incrementará notablemente **el concepto de tridimensionalidad,** y ya no veremos a los luchadores combatir en un único plano.

Las numerosas cámaras que seguirán el transcurso de los combates nos permitirán ver cómo los personajes se desplazan, saltan y se mueven libremente **por las tres dimensiones de los escenarios**.



DURAL




El aspecto de **Dural** ha sido totalmente rediseñado y todo el mundo le compara con el famoso **T-1000** de la película **"Terminator 2".**

Esa especie de metal líquido del que parece estar hecho consigue que todo se refleje en su cuerpo, provocando **un efecto visual sorprendente.** Además, en esta demostración hemos podido ver algunos efectos de **"morphing"** mediante los cuales **Dural** cambia la forma de cualquier parte de su cuerpo.

STREET FIGHTER ZERO 2

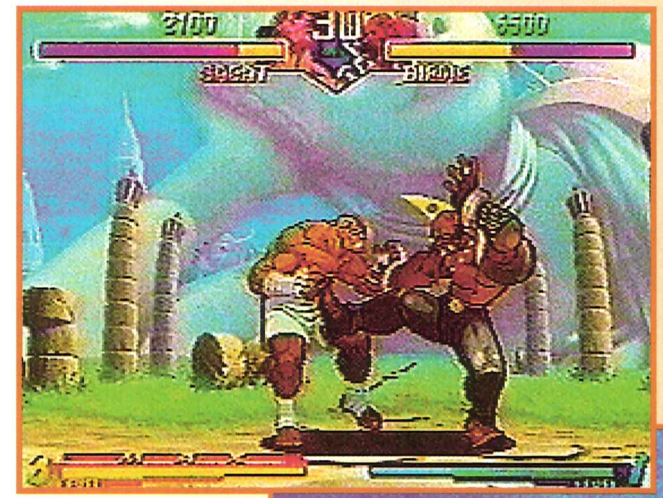
No hay descanso para los campeones

Formato: Arcade   Compañía: Capcom

La saga **«Street Fighter»** no descansa. Como ya os contamos hace un par de números, por Japón anda ya rondando **una nueva entrega de la serie**, que es a su vez una secuela del último éxito de la factoría **Capcom.** Para no haceros un lío: se trata de **«Street Fighter Zero 2»,** aunque aquí en Europa cambiamos el "Zero" por "Alpha", cuya primera parte acaba de salir en nuestro país para **Saturn** y **PlayStation.**

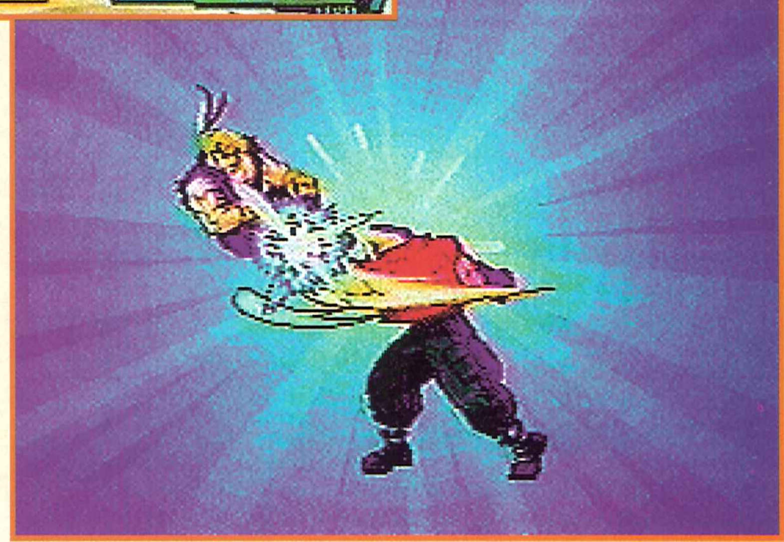
Las novedades de este nuevo juego llegan, por un lado, por la inclusión de **un nuevo plantel formado por 18 luchadores** que consta de los 10 elegibles en la primera parte, más los tres personajes secretos (**Akuma, Bison** y **Dan**) y **5 nuevos invitados.** Dentro de estos últimos se encuentran un par de viejos conocidos como **Zangief** y **Dalshim**, un auténtico veterano como **Gen** (que pertenece al primer «Street Fighter»), **Rolento**, (a quien vimos como jefe final en «Final Fight») y una cara nueva, la joven **Sakura.** Según la propia Capcom, al inclusión de esta moza obedece a motivos estrictamente comerciales, ya que las **"kokosei"** (las jóvenes estudiantes niponas) constituyen un amplio marco de potenciales jugadoras, que podrían verse identificadas claramente en este nuevo personaje. Como veis, no se les escapa ni una.

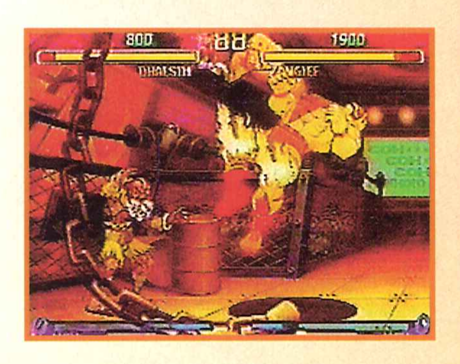
Las otras novedades llegan en **el apartado jugable,** ya que ahora los luchadores cuentan con los llamados **"Custom Combos"** , una especie de "combos a la carta". La cosa funciona de la siguiente manera: cuando un nuevo medidor situado junto a las barras inferiores indica que se ha sobrepasado el primer nivel, un botón especial nos permite colocar en pantalla una nueva barra a modo de **cronómetro.** Cuando este cronómetro empiece a correr, el jugador deberá realizar los combos que crea necesarios hasta que se acabe el tiempo. Todos esos movimientos quedarán **memorizados en la CPU,** que posteriormente realizará la misma secuencia a la orden del jugador. Sin duda, todo un aliciente que sabrán apreciar los buenos fans de la serie y que demuestra que la imaginación de los chicos de **Capcom** es ilimitada.





Capcom sigue insistiendo en la serie que más éxito le ha proporcionado. Esta nueva entrega contará con nuevos luchadores y muchas otras sorpresas en el apartado de la jugabilidad.







KING of FIGHTERS 95

Los reyes de la lucha escapan de Neo Geo

Formato: Sega Saturn   Compañía: SNK



«King of Fighters 95» será sólo el primero de los juegos de SNK que irán a parar a la máquina de Sega. La calidad ofrecida por Neo Geo podrá ser incluso superada con el nuevo sistema de Sega basado en un CD-ROM y un cartucho.

«King of Fighters 95» será, o mejor dicho "es" -pues ya está disponible en Japón-, el primer título en trasladar los impresionantes torneos de **SNK** a los circuitos de **Saturn.** Con ello, los responsables de **Sega** han demostrado tener un muy buen criterio, pues han elegido el que es, sin duda, **el mejor juego de lucha realizado por SNK para Neo Geo CD.** Este programa ha sido el que, además, ha tenido el honor de inaugurar un nuevo sistema, el **"Advanced ROM System"** que presenta el juego dividido en dos: **un CD-ROM y un cartucho.**

Esta original idea, que ha surgido **en la propia Sega**, no es un invento gratuito, sino una solución para **ahorrarle al usuario tiempos de carga excesivamente largos.** Nos explicamos. En el CD van incluidos la mayor cantidad de los datos, tales como las demos, las imágenes generadas por ordenador... Por su parte, el cartucho permite que el tiempo de carga se reduzca al mínimo, y no haya que esperar en exceso cada vez que elijamos a un luchador (como sucede actualmente en Neo Geo CD).



Lo mejor de todo esto es que esta **sociedad cartucho-CD ROM** no encarecerá el precio final del producto, ya que en Japón se está vendiendo a un precio medio de 7800 yens (unas 8.000 pts).

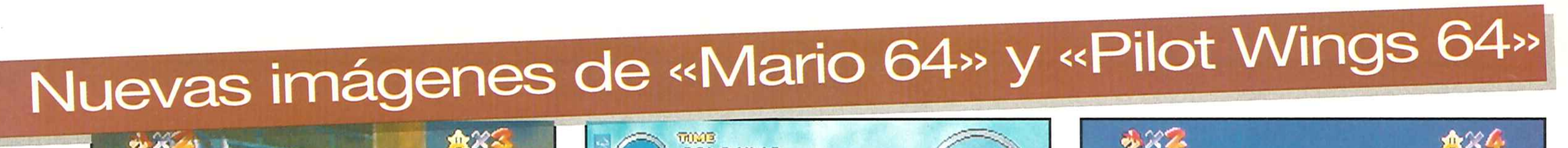
Por supuesto, **el juego cuenta con los 24 luchadores del original,** (todos con un tamaño considerable, como podéis comprobar en las imágenes), así como con **todas sus opciones**, como, por ejemplo, la posibilidad de combatir organizando equipos de tres luchadores.







Parece que también hay una versión prevista para **PlayStation**, pero de momento **Sega** se ha adelantado a su rival, y es posible que muy pronto veamos **otro título de SNK en esta consola.**



Nuevas imágenes de «Mario 64» y «Pilot Wings 64»

Nintendo 64: el misterio se va desvelando

Nintendo 64 sigue siendo una fuente inagotable de rumores, motivados principalmente por el misterio con el que la Gran N está envolviendo el lanzamiento de su nueva consola. La información sale con cuentagotas y desde su presentación en la feria Shoshinkai celebrada el pasado mes de noviembre, las únicas noticias que nos han llegado hablan de indefinidas fechas de lanzamiento y de algún que otro nuevo fichaje para el "Dream Team" de programadores. Afortunadamente, en estos últimos días se han puesto en circulación unas cuantas nuevas imágenes de dos títulos para Nintendo 64: «Mario 64» y «Pilot Wings 64», los dos juegos que está desarrollando el gran Shigeru Miyamoto.

«Super Mario 64»

Mario volverá a ser el abanderado de una máquina de Nintendo

El nuevo **mundo tridimensional** por el que se moverá Mario será **inmenso y sorprendente.** Cada vez que nuestro amigo traspase una puerta o atraviese un espejo se abrirán ante él increíbles y fastuosos escenarios.

Algunos pensaban que la limitación de memoria de los cartuchos de Nintendo 64 iba a dar como resultado juegos de escasas fases y decorados pobres. Pero **Miyamoto** se ha propuesto demostrar con «Mario 64» que no hay nada de cierto en esa afirmación.

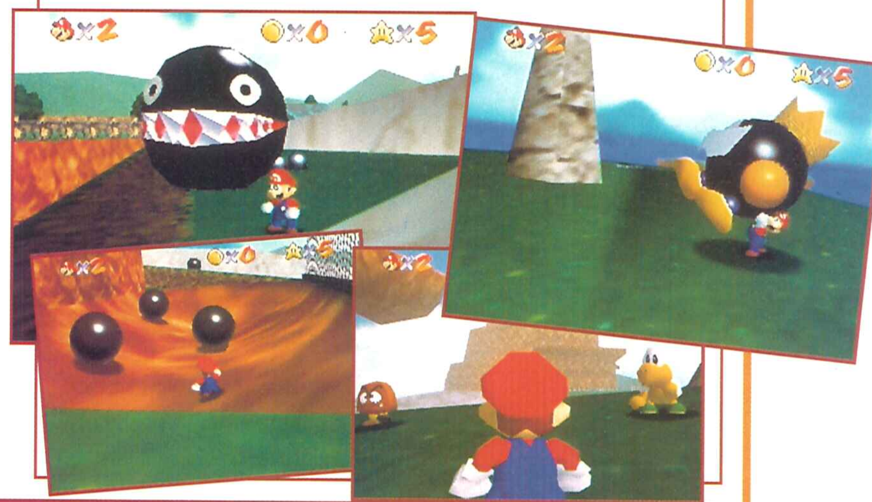
El programador estrella de Nintendo apelará en todo momento a la **imaginación más desbordante**, creando escenas llenas de fantasía y detalles inverosímiles que se pondrán a disposición del fontanero. Un ejemplo: Mario podrá observar los peces que nadan en una inmensa pecera para después unirse a ellos... Todos los **sueños de los jugadores** podrán hacerse realidad en este título.

Y es que, dicen, la **creatividad** del genial Miyamoto nunca se había encontrado tan a gusto como recorriendo los circuitos de la nueva Nintendo 64.

Esperemos que sea así. Llevamos tanto tiempo deseando comprobarlo con nuestros propios ojos....

BALL WORLD

En esta fase, que recordará a los mundos de Kirby, Mario deberá avanzar sorteando unas extrañas bolas de diferentes formas y colores. Algunas, eso sí, no se enfrentarán a nosotros, sino que nuestro amigo tendrá que ayudarlas y hasta protegerlas. La fase termina en un enfrentamiento con un enemigo final: una especie de Pac-Man gigantesco con terroríficos dientes.



GHOST CASTLE

Como en toda buena aventura que se precie, en esta fase nuestro viejo amigo tendrá que atravesar un castillo de tétrica atmósfera evitando el ataque de sus fantasmales habitantes.

Miyamoto ha dotado a Mario de una peculiar habilidad que podrá utilizar aquí: envolverse en metal, al estilo de Dural, el de «Virtual Fighter 3» o el T-1000 de Terminator 2.







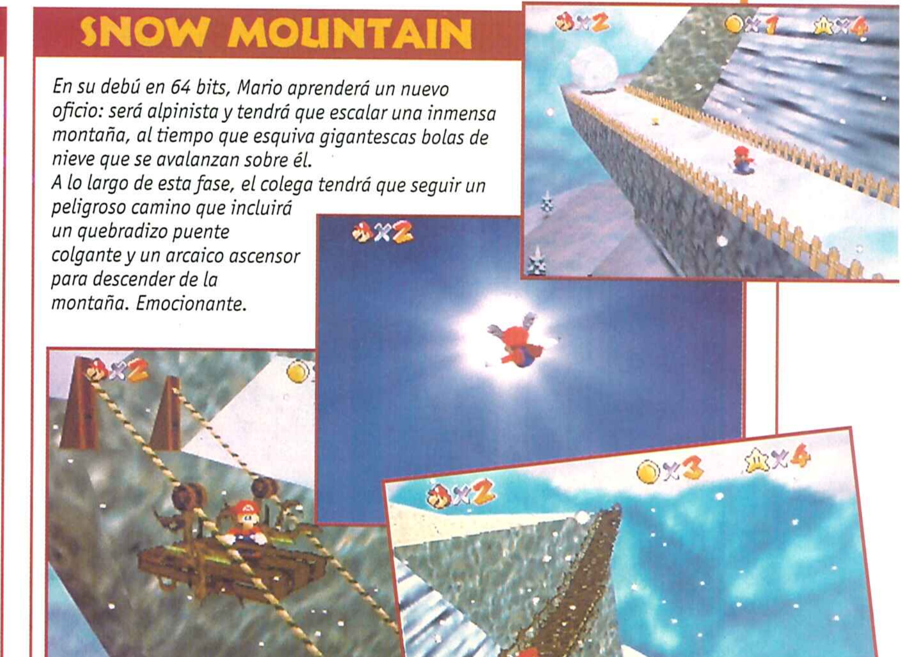
PYRAMID WORLD

Este nivel se desarrollará en las pirámides de Egipto. Al igual que en otras fases, diferentes objetos tomarán vida animados por un misterioso poder que también obligará a Mario a flotar en el aire. Además de sortear todas estas dificultades, nuestro héroe deberá recoger un número determinado de monedas.

SNOW MOUNTAIN

En su debú en 64 bits, Mario aprenderá un nuevo oficio: será alpinista y tendrá que escalar una inmensa montaña, al tiempo que esquiva gigantescas bolas de nieve que se avalanzan sobre él.

A lo largo de esta fase, el colega tendrá que seguir un peligroso camino que incluirá un quebradizo puente colgante y un arcaico ascensor para descender de la montaña. Emocionante.



Cifras y otras curiosidades

● Como ya os informamos en su momento, Nintendo 64 retrasó su lanzamiento en Japón de abril a junio, debido a **problemas de producción** con sub-contratas como **NEC**, que no ha tenido los chips de la máquina en la fecha prevista inicialmente. Esta circunstancia ha supuesto que **la previsión de ventas de N64 haya bajado en un 10%** en Tokyo.

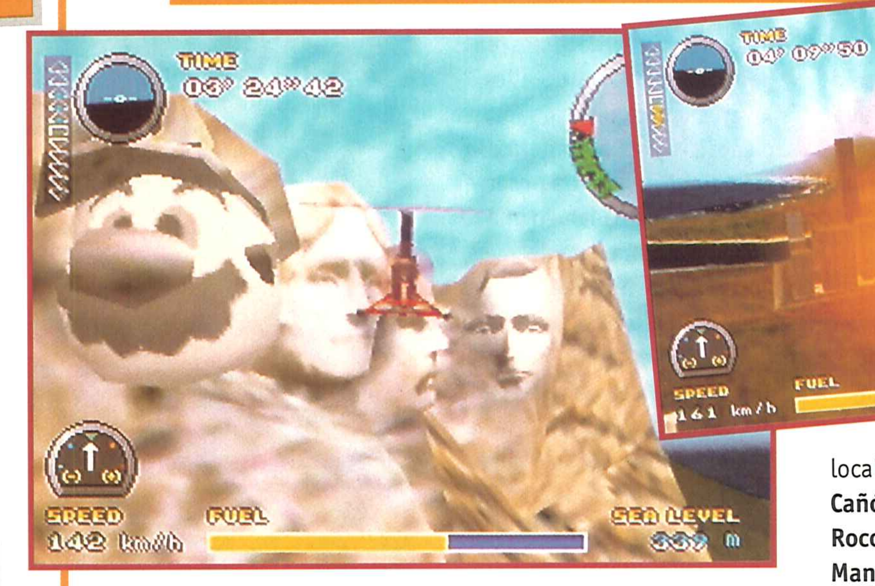
● En el último año, el parque de 16 bits era de 15,7 millones en Japón y de 39,4 millones en el mundo. **Nintendo** siempre ha presumido de tener **el 90% del mercado del videojuego japonés.** Pero ahora, con la aparición de Saturn y PlayStation esta cifra ha descendido, dejando a Nintendo con **una cuota inferior a la tercera parte.**

● Si se cumplieran las expectativas de venta y Nintendo 64 vendiera los **3,45 millones de unidades** previstas, recuperaría un **36% de cuota** de mercado, lo que lo colocaría nuevamente como líder.

● **«Super Mario 64»** es el abanderado del software para N64. Será lanzado en junio acompañado de otros dos títulos: **«Pilot Wings»** y **«Saikyohabushoogi»**, una especie de ajedrez japonés realizado por **Seta**. La razón de esta última extraña elección es tan curiosa como práctica. Cuando se lanzó Super Famicom, uno de los primeros juegos que salieron fue **«Go»**, un cartucho de estrategia al que Yamauchi, -presidente de Nintendo-, es un gran aficionado. La cosa resultó y por eso ahora se ha optado por lanzar otro juego **"shoogi"**. Cuestión de estrategia y de ¿superstición?

«Pilot Wings 64»

Lo mejor de la escuela de pilotos

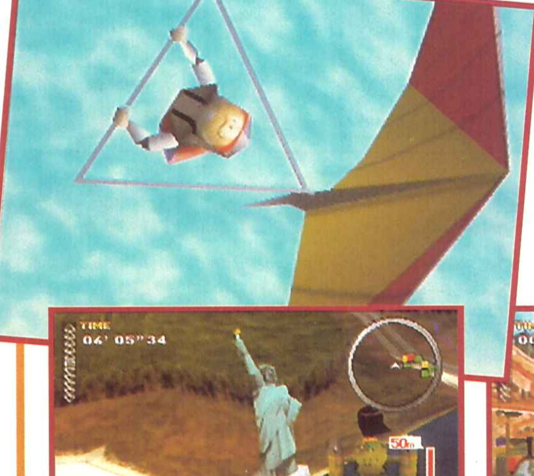


Paradigm Simulation y Nintendo han colaborado para llevar a N64 una versión nueva y más impactante del famoso **«Pilot Wings» de Super Nintendo.**

En «Pilot Wings 64» disfrutaremos de la posibilidad de elegir un piloto de entre **seis personajes diferentes** así como optar entre **varias aeronaves**. Por el momento sólo hay tres vehículos disponibles: un **ala delta, un autogiro y un jetpack**, aunque se sabe que el juego incluirá otro tipo de originales naves.

Otra cuestión que tampoco se ha confirmado aún es la que habla de una **opción de combate**, pero es un rumor que se repite insistentemente.

En este juego será muy importante el asunto de los **mapeados de texturas** en los escenarios. Os percataréis al **atravesar Estados Unidos** disfrutando de sus más famosas localizaciones. En el **Gran Cañón** o sobre las **montañas Rocosas.** En los edificios de **Manhattan, las Torres Gemelas del World-Trade y el Empire State Building.**



Los jugadores tendrán a su disposición diferentes **instrumentos de vuelo**, como el horizonte artificial, un radar de cercanía de 360 grados, indicador de fuel, de velocidad... Cada nave dispondrá, según sus características y tipos de control, de instrumentos propios. Ningún vehículo se comportará igual que el resto, ni tendrá las mismas características, con lo que el jugador tendrá que **elegir la que crea más adecuada** para cada tipo de misión.

Nintendo no ha dejado claro si habrá enemigos a los que disparar, pero una buena lanzadera de misiles es algo que todo el mundo espera. Casi tanto como la llegada de este juego.

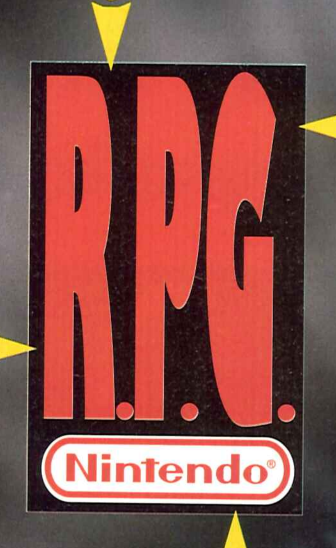


Últimos rumores sobre Nintendo 64

● Se cuenta que el Joystick de N64 ha sufrido algunas modificaciones. Y que al final será ligeramente diferente al presentado en el Shoshinkai de Noviembre.

● Nintendo ha proporcionado a las compañías de software un kit de desarrollo de segunda generación. Este nuevo kit genera menos errores y facilita notablemente el manejo de polígonos.

CENTRO MAIL te da la Bienvenida a la Generación RPG de Nintendo



El mejor R.P.G. de la Historia

11.490 PTS.


La aventura más colosal de todos los tiempos



9.990 PTS.

¡Date Prisa! Esta fabulosa camiseta de regalo.*

*Oferta limitada hasta final de existencias. Precios con I.V.A. incluido.

RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON A: CENTRO MAIL. STA. Mª DE LA CABEZA, 1. 28045 MADRID

NOMBRE Y APELLIDOS ....

DIRECCION COMPLETA ....

POBLACION ....

PROVINCIA ....

TELEFONO .... C.P. ....

Nº CLIENTE .... NUEVO CLIENTE ❑

PRODUCTOS PEDIDOS	PRECIO
❑ SECRET OF EVERMORE	11.490 Pts.
❑ ILLUSION OF TIME	9.990 Pts.

Gastos de envío ....

TOTAL ....

❑ ENVIO POR SERVIPACK CONTRARREMBOLSO

❑ ENVIO POR CORREO CONTRARREMBOLSO

OFERTA LIMITADA
Precios válidos hasta fin de existencias

SERVIPACK — TRANSPORTE URGENTE

TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO — POR SOLO 500 PTAS.*

ENVIO POR CORREO: 300 PTAS.

* PLAZO ENTREGA 2-3 DIAS LABORABLES
* SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTS
* PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS
* SOLO PENINSULA (BALEARES 1.000 PTAS.)

UTILIZA EL CUPON DE PEDIDO ó ¡Haz tu pedido por teléfono!

902 17 18 19

En los Centro Mail encontrarás todo estos productos y muchos más ¡Ven a comprobarlo!

«Tekken», «Tekken 2» y ahora... «SOUL EDGE»

DE SYSTEM 11 A PLAYSTATION

Hablamos con los responsables de los últimos juegos de lucha de Namco.

La sociedad formada por Namco y Sony pasa por un punto ineludible: la SYSTEM 11, una placa arcade que permite rápidas y muy fieles conversiones de recreativa a PlayStation. Los dos «Tekken» y próximamente «Soul Edge» son buenos ejemplos de esta nueva vía abierta entre los salones y los soportes domésticos.


«Soul Edge»



Masuya Ohishi, -Assistant Manager del Departamento de Programación-, y Hajime Nakatani, -programador de «Tekken», «Tekken 2» y «Soul Edge»-, nos recibieron en pleno centro creativo de Namco, en un barrio conocido como Shin-Urashima, en los suburbios de Yokohama.

En un ambiente amable y cordial -el habitual por estas acogedoras tierras niponas-, Hobby Consolas mantuvo con ellos la siguiente entrevista:

Vuestro último trabajo ha sido «Soul Edge» versión arcade. ¿Cuánto tiempo os ha llevado programar ese juego?

Empezamos a planificar el juego en Septiembre del 94, aunque el verdadero trabajo comenzó en Noviembre de ese mismo año, curiosamente al mismo tiempo que PlayStation salía en Japón.

En realidad, ya estábamos trabajando en «Tekken» cuando decidimos hacer «Soul Edge». De hecho, utilizamos el mismo soporte para ambos juegos.

¿Cuántas personas suelen trabajar en estos juegos?

Aproximadamente unas 24: 4 "planners" (responsables de la idea original del juego), 4 programadores, 14 diseñadores y 2 ingenieros de sonido.

¿Ha sido el mismo equipo el que ha realizado estos tres juegos de lucha?

No exactamente. Mientras estábamos concluyendo «Soul Edge», parte del equipo estaba trabajando en la conversión para PlayStation de «Tekken 2» junto con otros compañeros. Sin embargo, hubo colaboraciones constantes. Poco después de concluir «Soul Edge» todos los participantes volvieron a trabajar para juegos domésticos. Curiosamente, no hay en este equipo ningún especialista en juegos



de lucha, ya que «Tekken» fue el primer "fighting game" en la historia de Namco.

¿Cómo surgió la idea de realizar «Soul Edge»?

Primero intentamos hacer un juego en la línea de «Tekken». Después pensamos en hacer algo diferente, pues ya hay muchos juegos que utilizan armas, pero muy pocos en 3-D. Y así surgió «Soul Edge».

¿No es una idea muy similar a la utilizada en «Toshinden»: armas y 3-D?

Sí, el juego puede ser comparado con «Toshinden», donde los luchadores también utilizan armas, pero en realidad es diferente. «Toshinden» fue realizado antes, pero no alcanza la calidad de «Soul Edge». En nuestro juego los personajes utilizan diferentes tipos de armas y hemos usado complicadas técnicas de programación para hacer que esas armas parezcan reales. Si entramos en el contenido del juego, los impactos, por ejemplo, también son muy diferentes. Cuando dos espadas chocan, el efecto es impresionante. También se puede empujar al enemigo cuando las dos espadas se encuentran en contacto, como hemos visto en multitud de películas. ➤





Estos dos personajes son nada menos que los responsables de juegos como «Tekken» (1 y 2) o «Soul Edge». El de la izquierda es Hajime Nakatani y el de la derecha, Masuya Ohishi. Ambos están en la nómina de Namco y es de suponer que, si siguen haciendo juegos así, lo estarán por mucho tiempo.

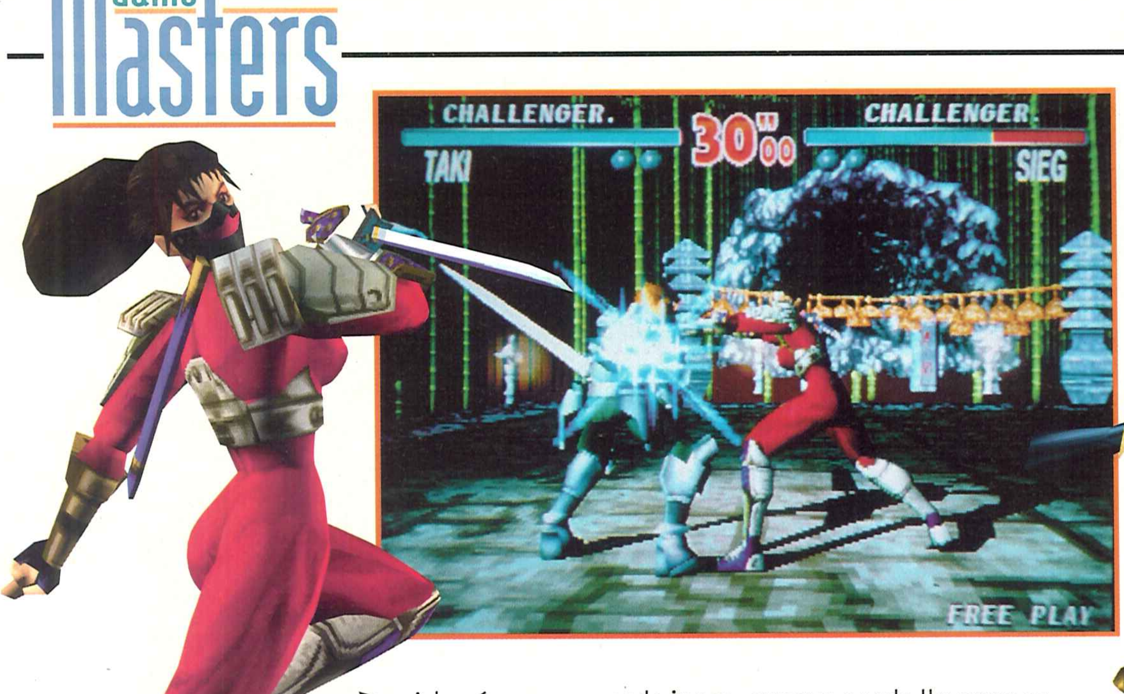
«Soul Edge» es una recreativa que acaba de llegar a nuestro país, pero que ya está cosechando un éxito enorme. Hobby Consolas tuvo la oportunidad de charlar con los programadores de esta maravilla, quienes nos comentaron el trabajo que están empezando a realizar para trasladar este título a PlayStation.



En «Soul Edge» se aprecia el gran trabajo realizado por estos programadores con el System 11. La calidad lograda con las formas poligonales es impresionante.



Los responsables de este juego reconocen que hay cierta similitud con «Toshinden», aunque afirman que la calidad de su programa es superior.



➤ Además, «Soul Edge» utiliza toda la profundidad del escenario, como «Toshinden».

¿Cuantos polígonos usáis para cada personaje?
Entre 850 y 900 polígonos.

¿Cuál fue el apartado más difícil de realizar?
Sin duda, todo lo referente al movimiento de los personajes con sus diferentes técnicas de lucha. Usamos técnicas de captura de imágenes, aunque en algunos casos no pudimos utilizar modelos humanos y tuvimos que crear el movimiento manualmente.

¿Qué diferencia hay entre PlayStation y el System 11?
Básicamente, las diferencias se encuentran en la memoria RAM y en el circuito de sonido. Para el System 11 utilizamos una ROM especial.

¿Es fácil hacer una conversión de System 11 a PlayStation?
Depende del tipo de juego. En «Tekken» tuvimos que reducir el transporte de datos de 6 a 1, o la conversión hubiera sido imposible. Finalmente hubo que reducir algunos datos gráficos. En «Soul Edge» será todavía más difícil de hacer, puesto que estos datos son más importantes. Como digo, depende de cada juego, aunque puede llevar unos seis meses completar una conversión.

Realizar una conversión de System 11 a PlayStation puede llevar unos seis meses.

¿Qué parámetros sigue Namco para decidir qué juegos van a parar al System 11, System 22 o Super System 22?
Es sobre todo una cuestión de precio. Para rentabilizar un juego de lucha se necesitan vender muchas unidades. El System 11 es un soporte mucho más barato y que permite muchas posibilidades técnicas, aunque por supuesto, no alcanza la capacidad del System 22. Como veis, se trata de una cuestión de rentabilidad.

¿Quién creó el System 11?
Namco en colaboración con Sony. El concepto básico era realizar un pequeño soporte arcade basado en la arquitectura y en las especificaciones técnicas de PlayStation.

¿Qué pensáis acerca de vuestros competidores, el ST-V de Sega y la CPS II de Capcom?
Nuestra placa parece ser superior a la de Capcom. En cuanto al ST-V, parece que es diferente al nuestro. Está capacitado para utilizar más texturas, por su mayor RAM, pero no puede manejar la cantidad de polígonos que el System 11.
Sería difícil ver un juego como «Soul Edge» en el ST-V, por la cantidad de polígonos que se necesita colocar en pantalla.



«Soul Edge» llegará muy pronto a los circuitos de PlayStation. Es una apuesta segura de la sociedad Sony/Namco.



Cada luchador de «Soul Edge» está formado por unos 900 polígonos. Así es la capacidad del System 11.



SEGA the GAME is NEVER Over.

El
último
mandamiento...

Amarás estos 2 juegos como a tí mismo.











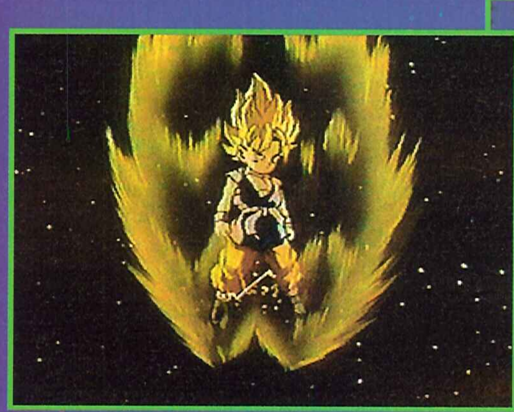
"Dragon Ball GT", el último culebrón nipón

La nueva serie de TV da paso a nuevos juegos

Como anunciamos el mes pasado, Goku ha vuelto a la TV japonesa tras un largo silencio provocado por el mismo Toriyama, el creador de la serie. Este regreso ha hecho revivir la "dragonball-manía" de una manera espectacular y con ella los videojuegos «Dragon Ball» han vuelto a ponerse de moda. Si nos acompañáis os mostraremos un episodio de la serie "Dragon Ball GT" y lo que podéis esperar del último cartucho para Super Nintendo, que acaba de llegarnos directamente desde Japón.

Fotogramas perteneciente a la serie "Dragon Ball GT"

¿Qué ocurre en un episodio de "Dragon Ball GT"?





Desde hace algunas semanas, los nipones pueden disfrutar todos los miércoles a las 7 de la tarde en la **"Fuji Telebi"** de la continuación televisiva de las aventuras de **Goku.**

El argumento de **Dragon Ball GT** es, como todas las historias **Dragon Ball**, muy, muy enrevesado. Veamos un ejemplo.

En uno de los últimos episodios de la nueva serie emitidos en la TV nipona, las **Black Dragon Ball** han tenido el curioso efecto de rejuvenecer a **Goku** hasta hacerle parecer casi un niño. Pero este no es el único problema para nuestro héroe, quien también se encuentra con el "pequeño inconveniente" que la Tierra está condenado a desaparecer en muy poco tiempo.

Solucionar estas dos minucias pasa primera por localizar otras **Bolas de Dragón** que se encuentran repartidas por diferentes lugares del universo. **Trunx, Goku** y la pequeña **Pan** parten juntos en una nave espacial con la consigna de localizar las **7 Bolas de Dragón** desaparecidas.

Durante este viaje, una avería fuerza a nuestros amigos a aterrizar en el planeta **Imeka**, habitado por un extraño pueblo con un afecto desmedido por el dinero. El rey del planeta, **Dongya** quiere hacerse con la nave de los viajeros para poder revendérsela después. **Goku** quiere negociar con **Dongya**, pero para llegar hasta él debe sortear todas las trampas de su curioso palacio. Obviamente lo consigue y se hace con la nave espacial sin tener que pagar por ella. Sin embargo, el problema de la avería sigue estando ahí, con lo que nuestros amigos tienen que localizar los recambios y volver a hablar con el rey **Dongya**, quien no está muy contento tras su anterior visita.

Todo esto ocurre en tan sólo un episodio. La historia es, por tanto, larga, muy larga, y nuestros amigos visitarán muchos y muy diferentes planetas. Por ejemplo, en el próximo episodio **Goku** tendrá que convertirse un liliputiense.

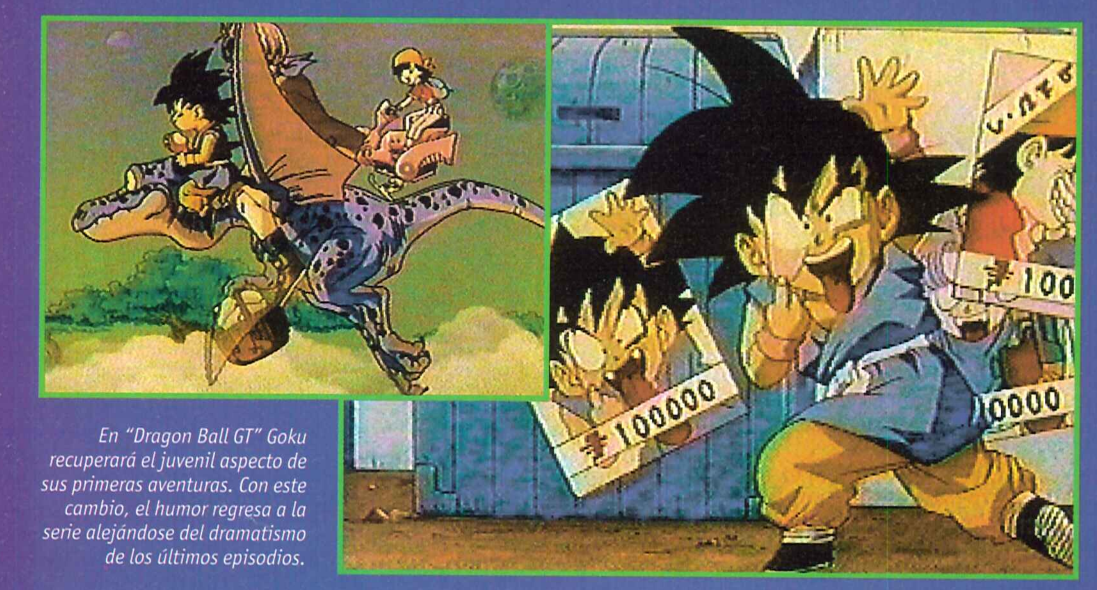
Parece que los fans de **Dragon Ball** en el resto del mundo van a tener que esperar todavía un tiempo para disfrutar de **"Dragon Ball GT"** traducida a diferentes idiomas.

En España de momento ni se ha oído hablar del tema...



Bird Studio y Toei Animation han sido los "culpables" de que Goku haya vuelto a la pequeña pantalla para protagonizar una serie con un argumento tan caótico y divertido como la primera parte de sus famosas aventuras.

La nueva serie de TV protagonizada por Goku ya arrasa en Japón. Posiblemente a España llegarán antes los videojuegos basados en ella que la propia serie.



En "Dragon Ball GT" Goku recuperará el juvenil aspecto de sus primeras aventuras. Con este cambio, el humor regresa a la serie alejándose del dramatismo de los últimos episodios.

La consecuencia en Super Nintendo: «Dragon Ball Z Hyper Dimensions»



Una de las novedades en cuanto al desarrollo de los combates que presenta este cartucho es un movimiento que permite al luchador lanzarse hacia el fondo del escenario para ejecutar un golpe especial arrollando al contrario.









Ya hemos tenido la oportunidad de probar este «Dragon Ball Z Hyper Dimensions» para Super Nintendo aparecido hace unos días en Japón. Y os podemos asegurar que será el mejor de todos.

El videojuego para **Super Nintendo,** aunque no pretende seguir la serie de **TV**, sí se ha permitido el lujo de incluir algunos de los nuevos personajes que aparecen en ella, así como a un **Goku** notablemente rejuvenecido.

Y aunque a primera vista parece continuar las pautas marcadas por los anteriores cartuchos, lo cierto es que este **«Dragon Ball: Hyper Dimensions»** incluye un montón de novedades tanto técnicas y gráficas como jugables. No hay que ser un lince para percatarse de que la resolución de los personajes ha aumentado notablemente: ahora, **Goku, Piccolo** o **Cell** lucen un cuerpo más detallado y mucho mejor animado. Por otra parte, la famosa pantalla partida ha desaparecido en favor de una lucha más tradicional, que no ha podido evadirse de la actual tendencia tridimensional, de manera que algunos golpes nos permitirán ir hacia el fondo del escenario para descargar un feroz ataque.

Tal y como ocurría en **«Mortal Kombat III»**, ahora aquí también podremos sacar la rival del escenario para pasar a otro automáticamente, aunque en este caso, el "viajecito" puede hacerse tanto en horizontal como en vertical.

La energía cósmica ya no es sólo un indicador para realizar golpes especiales, sino que, además, es la barra de vida del luchador. La barra en sí misma sólo sirve para que nos demos cuenta de cuándo estamos perdidos, porque la verdadera energía vital se señala mediante una cifra variable que siempre podremos recargar. De este modo los combates (a un sólo asalto) pueden hacerse más largos y con muchas más dosis de estrategia.

El mes pasado ya os hablamos de los numerosos modos de juego y de otras novedades que presentará este título. Lo único que falta ya es que **Bandai** haga pronto una versión PAL y que llegue pronto a **España.** Esperemos que antes del verano.









Un cambio de dimensión.
Dependiendo del modo de juego elegido se podrá realizar un golpe especial capaz de lanzar al rival hacia otro escenario, ya sea en vertical o en horizontal. Este cambio de escenario podrá realizarse tantas veces como se quiera en el mismo combate.



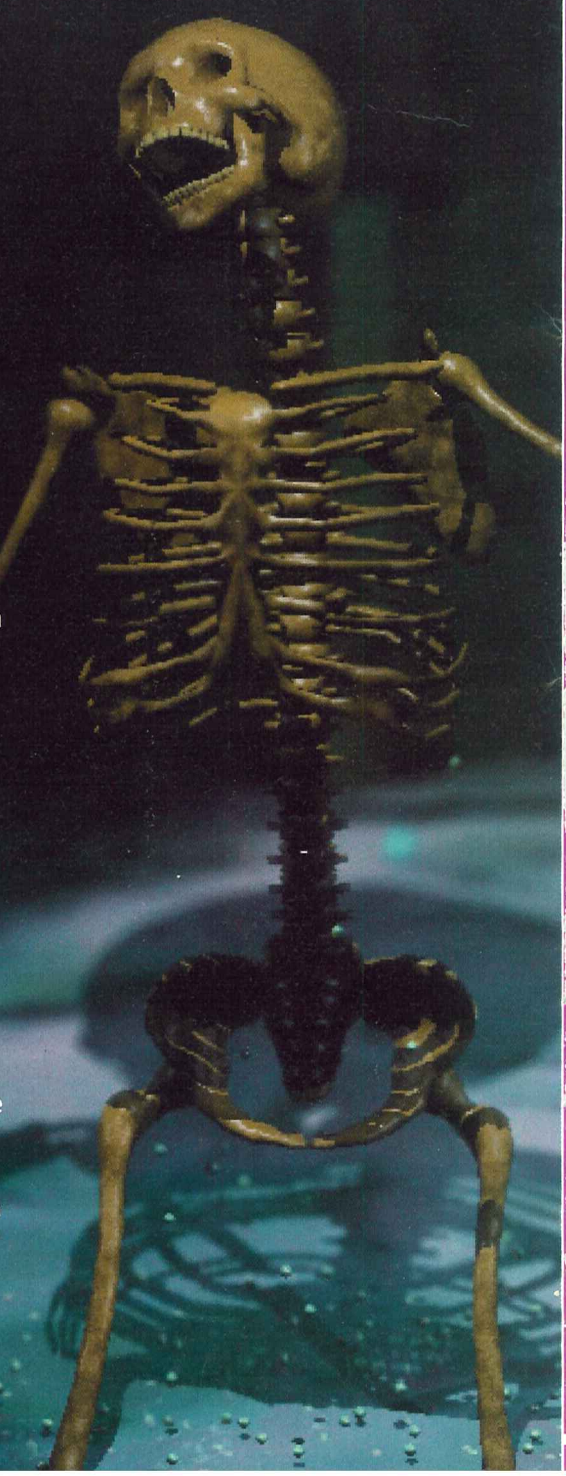




Compactos para jugar en serio.

La "aventura" de la Nueva Generación

La llegada de las nuevas tecnologías está facilitando que los usuarios de consolas podamos disfrutar de estilos de juego limitados hasta ahora al entorno de los ordenadores personales. Las Aventuras están siendo, sin duda, el género que más se está beneficiando de las enormes posibilidades que SegaSaturn y PlayStation han abierto ante nuestros ojos.



La **Aventura** es un género que en nuestro país no se ha prodigado en exceso. Buena parte de la culpa de esto la ha tenido la barrera del idioma, ya que traducir al castellano la considerable cantidad de textos que estos juegos suelen tener resulta muy costoso y nadie podía asegurar que los gastos fueran a ser amortizados. Además, los responsables de traer los videojuegos a España debían ser de la opinión, -errónea, por supuesto-, de que esto de pensar no iba mucho con el carácter de los usuarios de consolas, mucho más aficionados a exterminar marcianos o a enfrascarse en interminables peleas callejeras.

Sin embargo, la llegada de **Saturn** y **PlayStation**, -con sus enormes posibilidades técnicas que permiten la inclusión del mismo juego en varios idiomas en un sólo CD-, están haciendo cambiar por completo esta situación y ya han empezado a abrirnos las puertas de este apasionante mundo de las aventuras.

Los interesantísimos lanzamientos que se nos avecinan y las notables variaciones que presentan los diferentes títulos pertenecientes a este amplio género, nos ofrecen una inmejorable oportunidad para empezar profundizar un poco en este tema y aclarar en qué consiste cada uno de los diferentes estilos existentes, aunque lo cierto es que la gran cantidad de matices que pueden presentarse, hacen muy difícil realizar una clasificación precisa.

En cualquier caso, generalizando un poco y para que nos entendamos de aquí en adelante, calificaremos de **AVENTURA GRAFICA** a aquel juego en el que manejamos al protagonista mediante órdenes prefijadas a través de un menú, tales como examinar,coger y utilizar objetos, o conversar con diferentes personajes. En este tipo de juegos lo que realmente cuenta es la inteligencia, y la habilidad en el manejo del pad queda reducida a su mínima expresión. El genial **«Mundo Disco»** podría ser el mejor de los ejemplos. Muy cercanas a las Aventuras Gráficas estarían las **VIDEOAVENTURAS,** que siguen un patrón parecido, aunque con un esquema más abierto y en el que no es necesario utilizar un menú de órdenes, es decir, el protagonista puede coger y utilizar los objetos directamente de los escenarios. **«Myst»** sería uno de sus representantes.

Por su parte, las **AVENTURAS DE ACCION** son una mezcla de Aventura y Arcade y ofrecen al protagonista una libertad de movimientos casi absoluta. En ellas el jugador, además de demostrar su astucia, deberá hacer gala de su habilidad a la hora de enfrentarse a los enemigos que irán saliendo a su paso. La serie **«Alone in The Dark»** sería un buen exponente de ese sub-género.

Y ahora, una vez aclarados estos conceptos, pasemos a conocer las que serán las aventuras que nos harán alucinar a los largo de los próximos meses. No os perdáis detalle, porque la cosa promete.

Aventuras de Acción

Fade to Black

Secuela tridimensional de «Flashback»

Cuando **Conrad B.Hard** regresó a la Tierra tras enfrentarse al duro reto de **«Flashback»**, **Delphin Software** decidió complicarle una vez más la vida y permitir que su nave fuera capturada por los malos de la película, asegurándose así la segunda entrega de uno de los juegos de más éxito de los últimos años.

Si os gustó **«Flashback»** en breve alucinaréis con **«Fade to Black».** Y no sólo porque se ha conservado el mismo estilo de juego entre el arcade y la aventura, sino porque, además, se ha revestido de una nueva genialidad gráfica, generando escenarios tridimensionales en tiempo real. La utilización de nuevas técnicas como Motion Capture, gráficos polígonales y renderizaciones han permitido sustituir el entorno plano de **«Flashback»** por un asombroso mundo en **3D** en el que el protagonista se moverá con absoluta libertad e impresionante realismo. En **«Fade to Black»** Conrad correrá, saltará o entrará en una habitación mirando con cautela a la vez que mantiene el arma presta a disparar en cualquier instante. Todo este dinamismo se verá resaltado con un impresionante juego de zooms que transmitirá al jugador las mismas sensaciones que una película de intriga.

Los responsables de poner esta maravilla al alcance de las **PlayStation** españolas será **Electronic Arts** y su fecha prevista de aparición es para finales de junio.

Os aseguramos que por una maravilla como ésta merece la pena esperar un poco.





Conrad, el héroe del mítico «Flashback», reaparecerá pronto en una alucinante aventura de entorno tridimensional y gráficos renderizados. Los usuarios de PlayStation serán los primeros en poder disfrutar de esta auténtica maravilla.

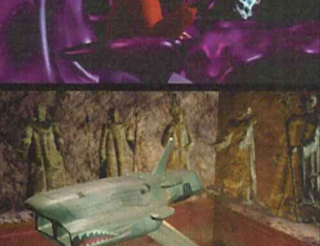




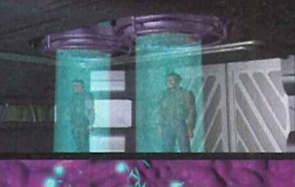


Un efectista juego de cámaras permitirá seguir la accion desde el punto de vista que le ofrezca una mayor sensación de realismo al desarrollo de la aventura.






Alone in The Dark: Jack is Back

La atracción del miedo





Como podéis comprobar en estas imágenes, el aspecto gráfico de este título ha sido cuidado al máximo, ofreciendo un acabado sorprendente.

El arrollador éxito obtenido en **PC** por **«Alone in The Dark»** obligó a **Infogrames** a hacer dos entregas más de su apasionante aventura tridimensional, que mantuvo personajes, ambientación y escenografía en todas sus secuelas. Tras algunas dudas sobre el título y formato a elegir para dar el salto a las consolas -se llegó a hablar incluso de **MD32X**-, la compañía francesa se ha decantado por que sea **PlayStation** quien acoja la que fue la segunda parte de su saga: **«Jack is Back».**
De esta forma los usuarios de la máquina de **Sony** podrán disfrutar de un juego cuyo argumento está inspirado en las leyendas del vudú, -zombies incluidos-, y en el que controlarán a un veterano detective y a una niña de ocho años que se mueven por los entresijos de una mansión embrujada y una barco fantasma.

Su inapelable apartado técnico se cimentará en una impecable mezcla de gráficos poligonales en 3D y planos en 2D que rotarán en función de una amplia colección de cámaras al más puro estilo cinematográfico, contando con más de 1000 animaciones generadas en tiempo real que supondrán más de 50 horas de juego continuado.

El único problema de este **«Jack is Back»** es que tendremos que esperar hasta el próximo verano para tenerlo conectado a nuestras consolas. Por lo demás, todo perfecto.







Heart of Darkness

Entre las plataformas y la aventura

Calificar de aventura a **«Heart of Darkness»** puede ser un poco exagerado, pero tildarlo simplemente de plataformas sería no hacerle justicia. Este impresionante título de **Amazing Studio** combinará factores de ambos géneros en un entorno gráfico de apabullante calidad y seguirá la tradición de juegos tan afamados en las 16 bits como como **«Flashback»** o **«Another World»**, combinando la simple habilidad con todo tipo de retos a la inteligencia. Eso sí, basándose en todo momento en una realización técnica a la altura de los nuevos tiempos.

Este ambicioso proyecto contiene 27 minutos de secuencias de animación pre-renderizadas a pantalla completa junto con más de 1600 cuadros de animación para Andy, su protagonista. Todo esto sin mencionar los escenarios, -un auténtico alarde de imaginación y gusto por el detalle-, y la impresionante cantidad de personajes secundarios, amigos y enemigos, que aparecerán y desaparecerán durante el desarrollo de la acción.

El juego todavía no se ha terminado de programar, pero sólo por sus imágenes podéis empezar a haceros una idea de su calidad.

Virgin tiene prevista la distribución de las versiones para **Saturn** y **PlayStation** para después del verano y a todas luces será un título a tener muy en cuenta.



Virgin será la encargada de traernos esta simpática aventura que acercará a las nuevas consolas la tradición de títulos míticos como «FlashBack» o «Another World».

Chronicles of the Sword

El Rey Arturo sigue vivo





Esta Aventura Gráfica realizada por Psygnosis será la primera en visitar las consolas de Nueva Generación, concretamente PlayStation. Aún no está confirmado si se realizará o no la correspondiente versión para Saturn.







Con la impecable trayectoria que Psygnosis está manteniendo en PlayStation -y ahora también en Saturn-, no es de extrañar que «Chronicles of the Sword» sea otra auténtica maravilla.





Todo el buen hacer de **Psygnosis** se ha volcado en esta aventura con tintes históricos que pretende sumergir a los usuarios de **PlayStation** en el apasionante universo de la legendaria **Camelot.** Controlando a un aspirante a caballero nos encontraremos con el reto de entrar a formar parte de los Señores de la **Tabla Redonda,** para lo cual tendremos que seguir las reglas de la caballería y enfrentarnos a más peligros de los imaginables.

La magia, los laberintos, los puzzles, las palabras del sabio **Merlín**, los consejos de **Arturo** y un enorme mapeado plagado de alternativas serán los elementos de los que dispondremos para conseguir descifrar con éxito los grandes misterios de la **Tabla Redonda** y el **Santo Grial.**

Planteado como una aventura gráfica podremos controlar todos los aspectos del juego desde el ratón de **PlayStation** o manejando el cursor con el pad. Cientos de objetos por recoger y combinar, acertijos por desentrañar, más de cien localizaciones diferentes que visitar y un montón de monstruos que destruir os esperan en los dos CD´s de esta intensa aventura que aparecerá -traducida al castellano-, a finales del mes de **Mayo.**



Kowloon's Gate

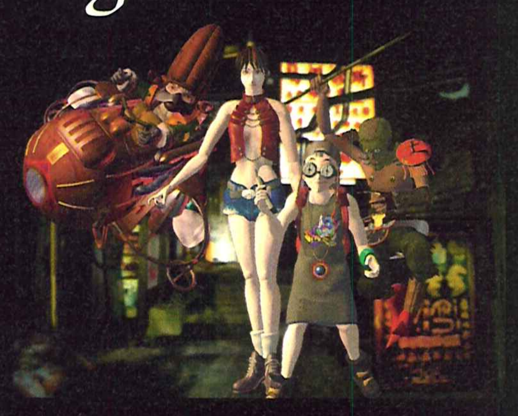
Una aventura sin pausas de carga

«Kowloon´s Gate» nos trasladará al **Hong Kong** de 1997, cuando la isla ha pasado ya al dominio de **China.** Algo raro está ocurriendo en la zona de **Kowloon.** Dicen sus habitantes que una curiosa criatura está vagando alrededor del castillo, el cual se está desvaneciendo. Tú, representando el papel de la joven **Shao Hei,** deberás resolver el misterio de **Kowloon.**

La peculiar forma en que llegará esta historia a **PlayStation** nos permitirá disfrutar a lo largo de todo el juego de los mismos gráficos que aparecen en la "intro". Asombraos: sin mensajes de carga, ni pérdidas de tiempo innecesarias. ¿Que cómo es posible? Pues al parecer **Sony Music Entertainment,** -programadores de esta maravilla-, se han sacado de la manga un sistema que consiste en que cada vez que queramos desplazarnos, una secuencia digitalizada nos lanzará hacia el lugar elegido. De esta forma no se romperá nunca el ritmo del programa.

Una auténtica maravilla tecnológica que, por desgracia, aún no tiene fecha de salida en **España.**









«Knowloon´s Gate» -que se ofrecerá en 3 CD´s-, nos invitará a convertirnos en una niña y recorrer las calles de Hong Kong con el objetivo de resolver un complicado misterio.

Aventuras Gráficas ya disponibles

Los amantes de este género ya pueden encontrar varios títulos en el mercado.

«Mundo Disco», de **Psygnosis,** está disponible desde hace varios meses para **PlayStation**, y en breve se pondrá a la venta la versión de para **Saturn.**

«Myst» ya está a la venta para **Saturn,** aunque su lanzamiento para **PlayStation** se ha retrasado hasta junio.

«D» está ya disponible en **Saturn** y **PlayStation.**

Por último, **«La Mansión de las Almas Ocultas»** también corre desde hace algún tiempo por los circuitos de **SegaSaturn.**

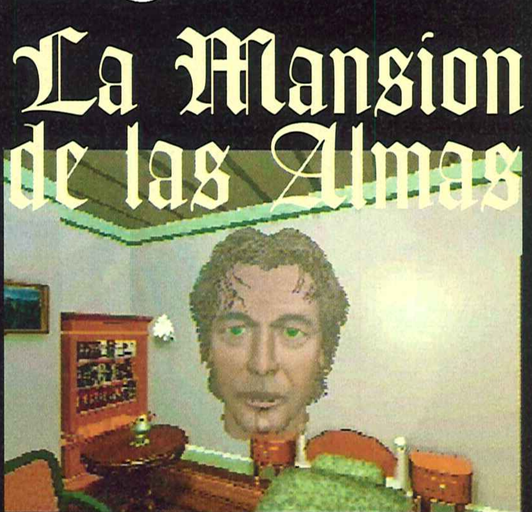
Todos estos títulos poseen una calidad excelente y, cada uno en su estilo, suponen una oferta realmente interesante para los usuarios de la Nueva Generación.

D



«D», la apuesta de Acclaim en el género de las aventuras, crea un sobrecogedor ambiente basado en pesados decorados, escenas sangrientas y una soberbia banda sonora.

La Mansion de las Almas



Mundo Disco



Myst



¡Lo bueno es ahora mejor!

En la versión 96 la simulación de fútbol favorita del mundo recibe un tratamiento de última generación; las versiones de 32 bits incluyen la revolucionaria tecnología Virtual Stadium™, que permite visualizar la acción desde cualquier ángulo. Tanto la versión de 32 bits como la de 16 bits muestran jugadores renderizados con Silicon Graphics y creados con la tecnología EA SPORTS™ MotionDesign™, que proporciona unos movimientos increíblemente realistas y una experiencia de juego tan intensa que el usuario no se creerá que no es real. La inclusión de 12 ligas internacionales, con más de 3.500 jugadores reales con 17 niveles diferentes de habilidad, supone que todos pueden jugar con su equipo favorito e incluso crear el mejor equipo del mundo con la opción de personalización de equipo. La jugabilidad también ha mejorado con la incorporación de voleas a media altura, pases especiales y toques suaves de desvío. Todo esto ofrece unas posibilidades de juego imposibles de alcanzar por ningún otro producto. **Ha cambiado el mismísimo juego: es FIFA 96.**



TRADUCIDO AL CASTELLANO

Disponible en **PC CD-ROM, SEGA Mega Drive™, Super NINTENDO™, SEGA Saturn™** y **SONY PlayStation™**

EA SPORTS
ELECTRONIC ARTS

if it's in the GAME, it's in the GAME®

Visite EA SPORTS en Web en http://www.ea.com/

Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.ª Local 2 28037 Madrid Tel. 91–304 70 91 Fax. 91–754 52 65
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91–754 55 40**

Visitamos las oficinas de Namco en Londres

El "matrimonio" entre Namco y Sony puede ser considerado como uno de los mejor avenidos del sector, pues ambas compañías se están beneficiando notablemente de su andadura conjunta: Namco, porque puede colocar en PlayStation sus mayores éxitos arcade, y Sony porque está viendo cómo su catálogo aumenta en prestigio con la llegada de títulos demoledores. Pero esta "parejita" nos tiene preparadas aún muchas sorpresas más. Por ello, hace unos días nos invitaron a visitar el cuartel general de Namco en Europa, donde tuvimos la oportunidad de conocer en exclusiva los proyectos conjuntos de estas compañías, entre los que destaca el sensacional «Tekken 2».



«Tekken 2»

NAMCO: El mejor SEGURO DE VIDA para PLAYSTATION

Entrevitamos a Jackie Plumridge, Asistente ejecutivo de Namco Europa.

«Tekken 2» será el juego más importante de Namco para este año

¿Todos los próximos lanzamientos de Namco para PlayStation llegarán directamente procedentes de la placa System 11, base de algunas de vuestras recreativas?

Unos sí y otros no. Por ejemplo, nuestro próximo juego de fútbol, «Prime Goal EX», no es ninguna conversión y lo mismo sucede con las recopilaciones «Namco Museum 1 y 2».

¿Todos los juegos que son realizados para la placa System 11, son posteriormente convertidos a PlayStation? ¿Y los desarrollados para la System 22?

No necesariamente, depende del éxito que estas máquinas hayan tenido en los salones y de las perspectivas de ventas que pueda haber en Japón, USA y Europa.

En el caso de la System 22, la situación es más complicada. Hay que tener en cuenta que las conversiones de esta placa a PlayStation son mucho más difíciles y costosas que las que provienen del System 11.

¿Namco sólo piensa trabajar para PlayStation o tiene algún otro formato en cartera?

Durante algún tiempo se ha estado especulando con lanzar algún título en Saturn, pero finalmente no se ha llegado a ninguna conclusión. No descartamos ninguna posibilidad, pero ahora mismo toda nuestra atención está centrada en PlayStation.

¿Qué opináis de las 16 bits?

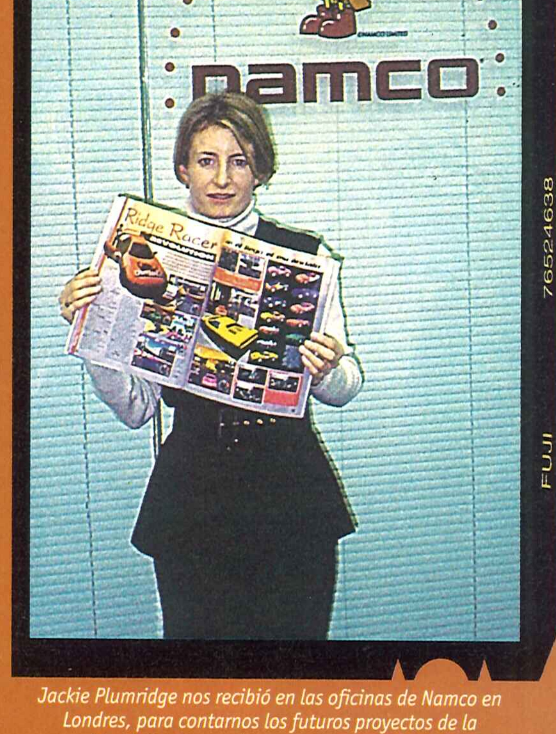
Esos formatos ya están definitivamente descartados. Creemos que esa etapa ya está tocando a su fin, y nosotros ya sólo pensamos en los nuevos sistemas.

Pero existen países como España en los que los usuarios de Super NES y Mega Drive siguen siendo abrumadoramente mayoritarios...

Lo sabemos. En Inglaterra también quedan muchos, pero Namco sólo puede plantear su estrategia de forma global, no puede basarse en los datos de un país en concreto.

Además, el equipo de desarrollo de Namco está centrado en las nuevas tecnologías y ya es imposible dar marcha atrás. Para nosotros ese salto ya se ha producido. Tened en cuenta que las pautas vienen marcadas desde Japón.

Namco siempre ha seguido una línea muy clásica a la hora de elegir sus géneros ¿Habéis pensado realizar juegos nuevos, tipo rol o aventuras gráficas?



Jackie Plumridge nos recibió en las oficinas de Namco en Londres, para contarnos los futuros proyectos de la compañía. En la foto, podemos verla con el último número de Hobby Consolas.

No, de momento no. Puede que en un futuro se conviertan en una opción, pero por ahora no está previsto que programemos ningún juego de este tipo. Tal vez en el futuro... aunque es difícil porque la gente sabe que Namco trabaja siempre basándose en sus arcades.

¿Cuál será el juego más importante de Namco para este año? ¿«Ridge Racer Revolution»?

No, «Tekken 2» tiene todas las posibilidades de convertirse en el juego más importante, aunque «Ridge Racer Revolution» estará muy cerca.

¿Creéis que el lanzamiento de los antiguos clásicos de Namco pueden alcanzar un éxito considerable?

Claro, todo el mundo tiene un recuerdo muy agradable de juegos como «Pac-man» o «Galaxian», y sabemos que hay muchos usuarios interesados en recuperar esas joyas. Además, hay que tener en cuenta que se incluyen hasta ocho juegos en un solo CD. Pienso que es una opción interesante para los auténticos aficionados a los videojuegos.

Hace tiempo se habló de la conversión de «Ace Driver» tanto para PlayStation como para N64. ¿Qué hay de cierto en eso?

Nada, fueron sólo rumores. No creo que haya una conversión doméstica de este juego ni ahora ni nunca.

¿Qué nos puedes decir sobre Nintendo 64?

Pues que de momento no estamos realizando absolutamente nada para esta consola. Ya hemos recibido las herramientas de trabajo, pero Namco está centrada en PlayStation, y la posibilidad de empezar a trabajar con Nintendo queda aún muy lejana. Veremos qué pasa dentro de unos meses.



María Jesús López, -Gerente Comercial de Sony-, y Caroline Stokes, -Product Manager de Sony Europa-, acompañaron a nuestro redactor Manuel Del Campo durante su visita a las oficinas de Namco en Londres.



Tekken 2

Mucho más que un juego de lucha

El primer **«Tekken»** que **Namco** nos ofreció hace unos meses se distinguió de los demás juegos de lucha de la época por lo original de su propuesta. En él, además de otras múltiples virtudes, los luchadores presentaban un diseño muy atractivo y cada botón del pad se correspondía con una extremidad del personaje, consiguiendo así que la interacción entre el jugador y el luchador fuera mucho más intensa que en otros simuladores de este tipo. Por este y por muchos otros motivos, **«Tekken»** ha sido considerado durante mucho tiempo como el mejor juego de lucha para **PlayStation.**

Con estos antecedentes no resulta en absoluto extraño que el anuncio de la llegada de su segunda parte haya despertado un interés tan enorme en medio mundo.

Pues bien, en **Hobby Consolas** hemos tenido ya la oportunidad de probar **«Tekken 2»** y podemos adelantaros que, sin lugar a dudas, **Namco** ha sobrepasado todas las expectativas despertadas, completando un juego brutal, repleto de sorpresas, con nuevos luchadores y, cómo no, dotado de una extraordinaria jugabilidad. Y todo ello envuelto en una producción auténticamente de lujo, en la que las imágenes renderizadas se convertirán en un elemento fundamental (atentos a la "intro", la mejor de un juego de lucha en toda la historia), y donde una impresionante banda sonora se encargará de elevar la tensión a las cotas más altas.

Pero no queremos desvelaros aún todos los secretos de un juego al que todavía le falta algún tiempo para llegar a nuestro país. Mejor, de momento vais echándole un vistazo a las pantallas que os ofrecemos en este reportaje y a partir del próximo número os iremos contando uno por uno los detalles de esta segunda entrega con la que **Namco**, una vez más, conseguirá despertar la admiración de los aficionados a los juegos de lucha de todo el mundo.

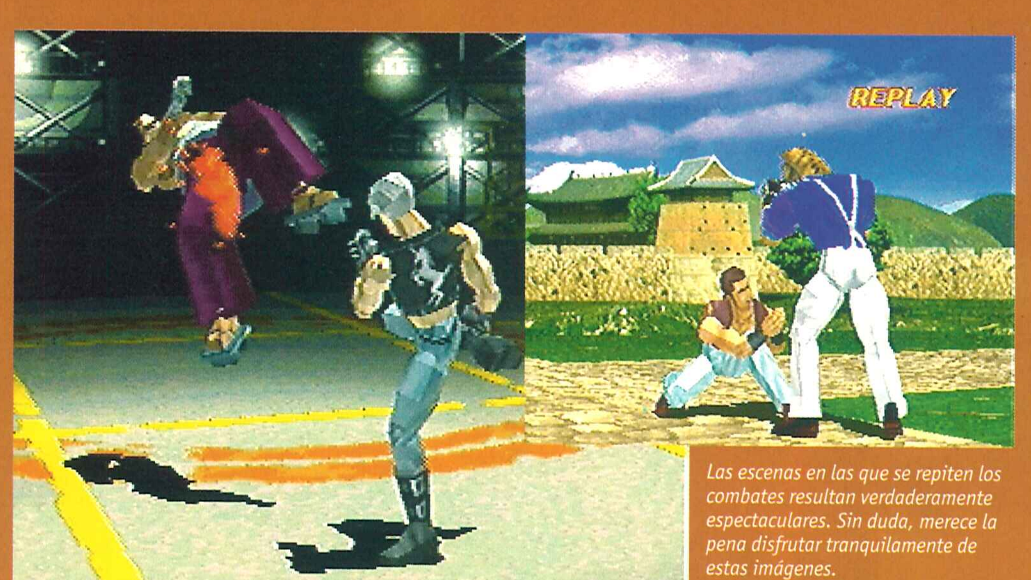




Una "intro" absolutamente increíble

Las escenas de introducción de «Tekken 2» son un auténtico videoclip que presenta unas impactantes imágenes. Sin duda, la mejor "intro" jamás vista en un juego de lucha.

Todo el mundo ha reconocido a «Tekken» como el mejor juego de lucha para PlayStation realizado hasta la fecha. Pero la segunda parte ya está en las calles niponas, causando auténtico furor. Namco ha elegido a este título como su juego más importante para este año 96. ¿Os imagináis por qué?



Las escenas en las que se repiten los combates resultan verdaderamente espectaculares. Sin duda, merece la pena disfrutar tranquilamente de estas imágenes.











Personajes secretos de lo más curioso

Uno de los detalles más divertidos de este juego es que contará con multitud de personajes secretos, que irán apareciendo a medida que vayamos consiguiendo victorias en el torneo. Cada uno de estos luchadores se corresponderá con otro de los personajes "normales" y su originalidad será una de su características principales.



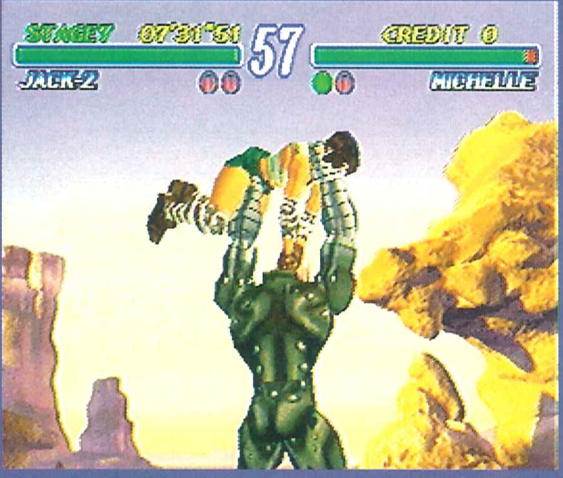


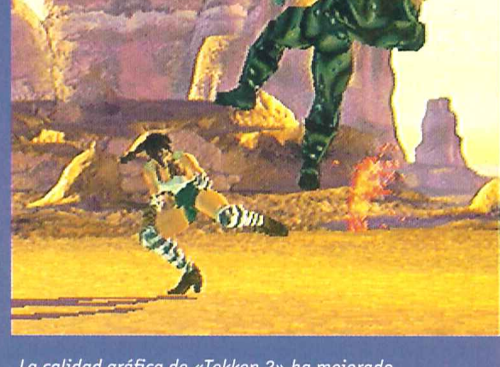
Empieza por conocerlos uno a uno.

Namco ha incluido un curioso modo de juego que nos permitirá conocer los movimientos de cada luchador. Además de mostrarnos las combinaciones más explosivas, en la parte inferior de la pantalla irán apareciendo los botones que estemos utilizando, de modo que podremos descubrir algunos movimientos secretos a base de probar con el pad.









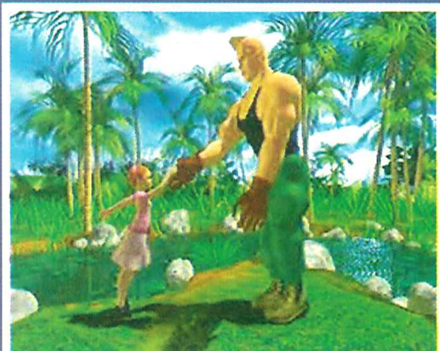
La calidad gráfica de «Tekken 2» ha mejorado considerablemente. Además del impresionante aspecto de los escenarios, los luchadores tienen ahora más volumen y se mueven con una mayor fluidez.

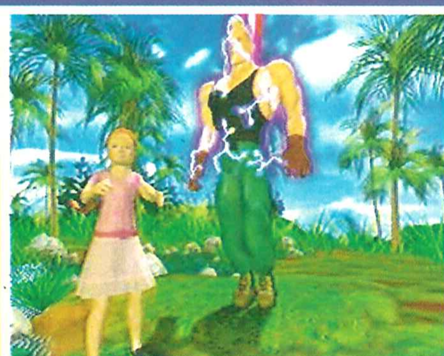


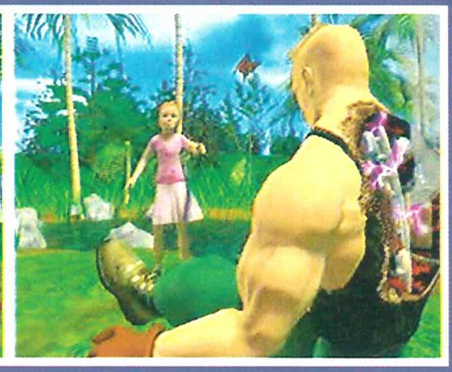


Una vez se llega hasta los jefes finales, podrán verse un montón de sorpresas. Arriba tenemos un ejemplo en el que podemos ver un curioso efecto logrado a base de espejos.









Acabar el torneo con cualquiera de los personajes no solo conllevará una felicitación efusiva. En ese momento se podrá disfrutar de unas secuencias relacionadas con la vida privada de cada luchador. Todas ellas serán sensacionales.

Prime Goal EX

Fútbol genuinamente japonés

Otro título que acaba de ser lanzado en **Japón.** Los que tengáis buena memoria recordaréis que en **Super Nintendo** ya hubo un **«Prime Goal»** de **Namco**, que en Europa paso prácticamente desapercibido.

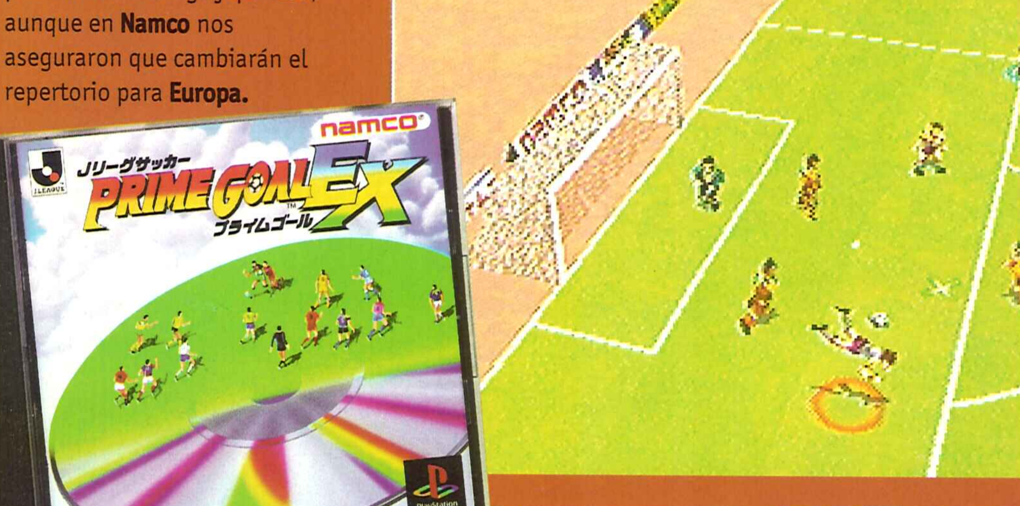
Pues bien, este programa es la versión para **PS-X** de aquel juego, del que conserva su estética, aunque aprovechando las nuevas posibilidades del máquina para ofrecer tres perspectivas diferentes.

De momento, los equipos pertenecen a la liga japonesa, aunque en **Namco** nos aseguraron que cambiarán el repertorio para **Europa.**



Esta nueva versión de «Prime Goal» recupera los enfrentamientos individuales entre delanteros y defensas. Es el momento de demostrar las habilidades.







Esta versión para PlayStation aprovecha la capacidad de la máquina para ofrecer diferentes perspectivas, como en este saque de falta. También se ha aumentado el tamaño de los sprites.









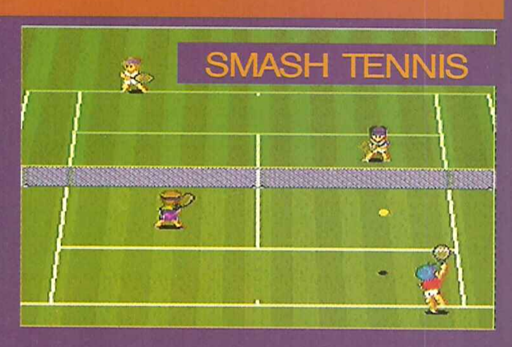
Otros títulos que veremos pronto...



El espectacular «Galaxian 3» se convierte en un auténtico maremagnum de polígonos moviéndose a velocidades de vértigo, para presentar un clásico matamarcianos, al estilo de otro juego de Namco, «Starblade». Esta nueva entrega de «Galaxian» cuenta en la versión recreativa con un espectacular mueble para seis jugadores.



En la segunda parte del recopilatorio de Namco nos encontraremos con clásicos como Xevious, Mappy (arriba), Gaplus, Grobda o Dragon Buster. Una colección completa.



Namco también está preparando una nueva versión del clásico «Smash Tennis», que salió para Super Nintendo hace un par de años. El juego estará cortado por el mismo patrón: no habrá polígonos, pero sí mucha diversión y más de una sorpresa.



F-1

Aunque los juegos de coches están a la orden del día, nadie se había atrevido hasta el momento a tocar la Fórmula 1 en PlayStation. Ha tenido que ser Psygnosis -¡quién si no!- la compañía que asumiera la responsabilidad de ofrecer un proyecto que promete convertirse en uno de los mejores juegos de todos los tiempos. Ahora veréis por qué.

¡Ponte a 300 por hora!

Así será el juego

Todavía son datos provisionales, pues hay que tener en cuenta que el juego se encuentra aún en pleno desarrollo, pero a grandes rasgos esto será lo que encontraréis cuando encendáis vuestra PlayStation:

- Tendréis a vuestra disposición **dos estilos de juego, el "Arcade Mode"** y el **"Grand Prix Mode".** En ambos se podrá participar en el modo prática, en una carrera de exhibición o en un Campeonato del Mundo.

- **El modo arcade** estará destinado a los jugadores menos expertos. Prácticamente no habrá nada que ajustar, simplemente elegir vuestro coche y embarcaros en la competición. Los rivales aquí serán de poca entidad.

- En **el modo "Grand Prix"** os encontraréis con la Formula 1 tal cual es en realidad. Tendréis que revisar todos los elementos mecánicos, planear vuestra estrategia de carrera, soportar las inclemencias del tiempo, estar preparados para cualquier tipo de colisión, y, sobre todo, tener en cuenta que los pilotos rivales disponen de una especie de inteligencia artificial que les permitirá pilotar como si de una carrera real se tratara. Cada conductor tiene su propia personalidad, ajustada a su comportamiento habitual en la competición real. Así que preparaos para aguantar la mala leche de Schumacher cuando os cierre el paso en pleno adelantamiento...

En este modo de juego podréis disputar carreras que duren hasta **dos horas,** como en la realidad. Deberéis entrar en boxes, disputar las pruebas de calificación... y estar en buena forma física.

- Todos **los efectos de sonido** han sido grabados de las carreras reales. La banda sonora contará con la participación de músicos como los guitarristas Steve Vai o Joe Satriani.

- El desarrollo de las carreras estará seguido por **multitud de cámaras,** tantas como en las retransmisiones de verdad. El jugador dispondrá de varias perspectivas, aunque todavía no se ha decidido cuáles ni cuántas.

- Podrán participar **dos jugadores** mediante el cable Link, aunque no se descarta la participación de más jugadores.

- El juego estará disponible a partir del **próximo verano.**







Los 17 Grandes Premios

Tampoco faltará ninguno de los 17 circuitos sobre los que se realizaron los grandes premios del año pasado. A saber: **Brasil, Argentina, San Marino, España (Montmeló), Mónaco, Canadá, Francia, Inglaterra, Alemania, Hungría, Bélgica, Italia, Portugal, Europa, Pacífico, Japón** y **Australia**.

Todos los circuitos están diseñados con exquisita perfección y algunos detalles de los decorados son realmente sorprendentes.

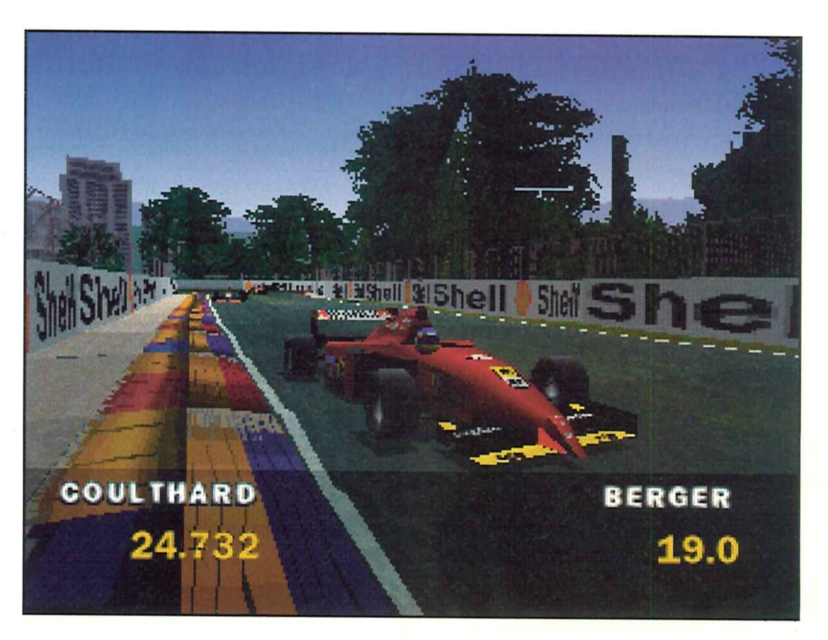


Todos los pilotos y escuderías a tu disposición

Con la licencia oficial de la Formula 1 en la mano, el equipo de Bizarre se ha encargado de incluir a todos los protagonistas de este deporte, con sus correspondientes equipos y coches. No falta ni un sólo detalle y no se han olvidado ni de la publicidad de los monoplazas.

ESCUDERIAS: Benetton, Williams, Ferrari, Mclaren, Jordan, Sauber, Tyrell, Pacific, Minardi, Ligier, Forti, Footwork y Simtek.

PILOTOS: Schumacher, Hill, Coulthhard, Alesi, Mansell, Berger... y así hasta un total de 35.



Así lo ven sus creadores, Bizarre Creations



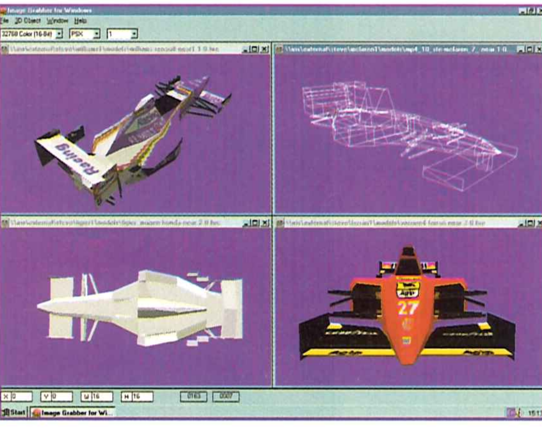
Estos muchachos tan sonrientes pertenecen al grupo de programación Bizarre, los responsables de esta maravilla de juego para PlayStation.

Aunque **Psygnosis** es la compañía responsable de este programa, los verdaderos artífices responden al nombre de **Bizarre Creations**, un equipo muy relacionado con Psygnosis que ha realizado juegos como **«Wiz ´n´ Liz»** y **«Fatal Rewind»** para **Mega Drive** o **«The Killing Game Show»** para **Amiga**.

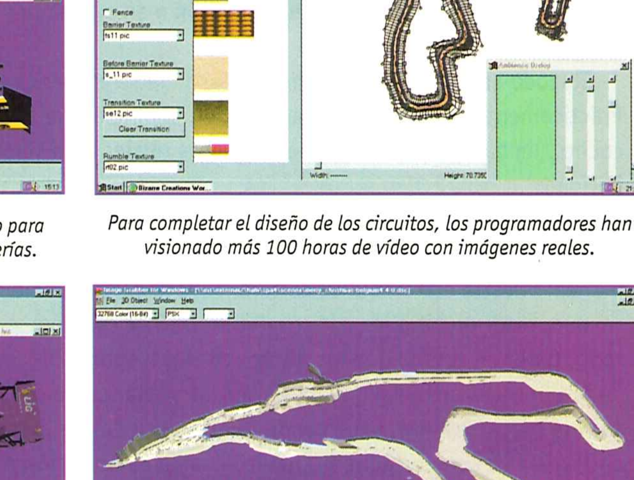
A continuación os ofrecemos algunas ideas que **Martyn Chadley**, -la cabeza visible de **Bizarre**-, ha manifestado acerca de su proyecto más ambicioso:

" «F-1» será un programa diferente a lo que se ha visto hasta el momento. Su increíble realismo permitirá a los jugadores disfrutar de este deporte como nunca. Ningún juego se había acercado tanto a la realidad hasta ahora, ni siquiera los simuladores de PC".

"Los dos estilos de juego, Arcade y Grand Prix, permitirán disfrutar tanto a los que buscan simplemente

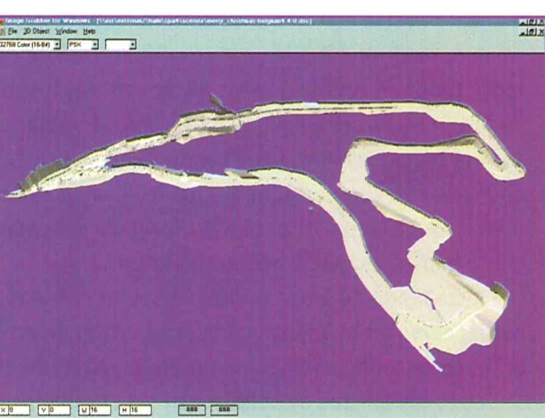


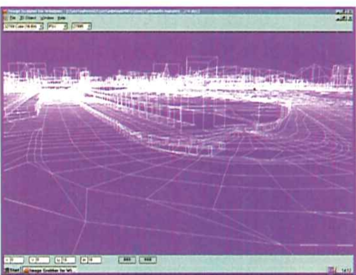
El diseño de los coches ha seguido un complicado proceso para modelar con exactitud los prototipos reales de las escuderías.

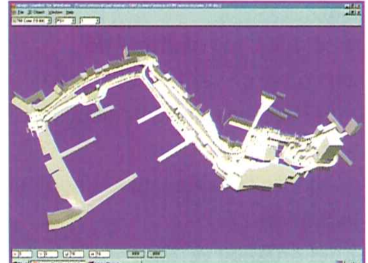


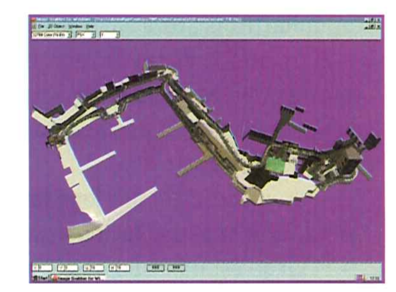
Para completar el diseño de los circuitos, los programadores han visionado más 100 horas de vídeo con imágenes reales.









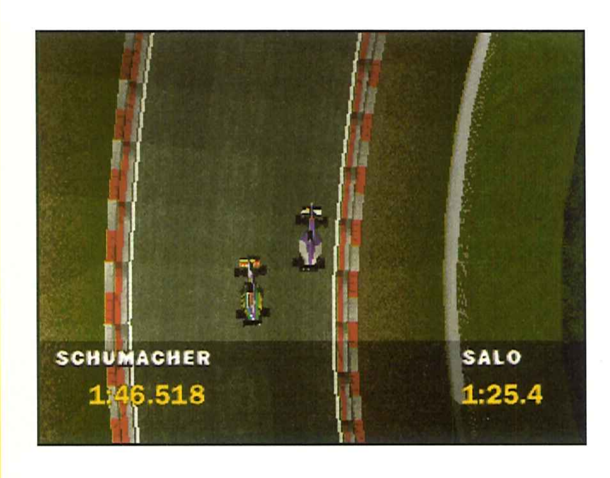


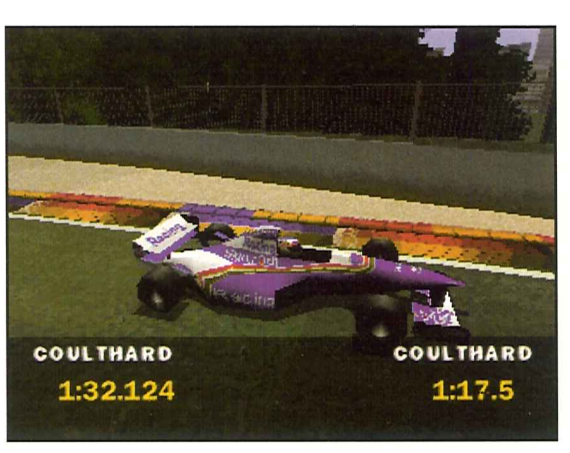
Cómo se fabrica una ilusión

El proceso de programación de este juego está siendo realmente complejo. Bizarre ha recurrido a las herramientas de **Softimage** y a las estaciones **Silicon Graphics** para modelar todos los elementos que aparecen en los decorados, tales como edificios o árboles, y por supuesto, para el diseño de circuitos y coches.

Para estos últimos, Bizarre ha contado con un auténtico dossier de fotos y bocetos de los coches reales, para plasmar con exactitud todos los diseños. Aquí no se presenta un mismo coche que cambia de color: los monoplazas son réplicas auténticas de los **McLaren, Williams, Ferrari,** etc....

En cuanto a los circuitos, hay que decir que están formados por unos **70.000** ó **90.000 polígonos** cada uno, utilizando una paleta de 256 colores. Cada centímetro de pista real estará recogido en este juego.

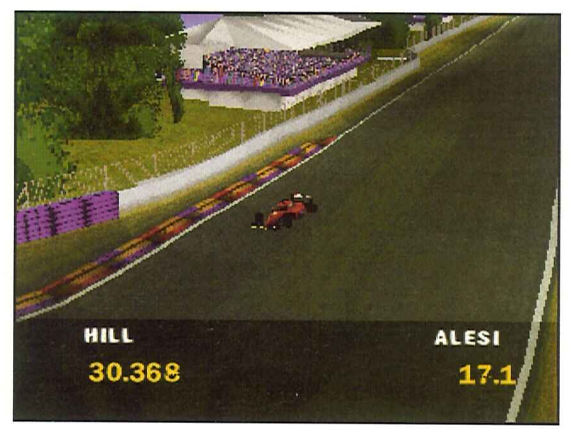




La voz del comentarista

En un juego que se jacta de tal manera de su realismo, no podía faltar la voz de un comentarista. Psygnosis no se ha andado con chiquitas y se ha hecho con los servicios de **Murray Walker**, el comentarista habitual en la retransmisiones de F-1 de la TV inglesa. Murray ha grabado unas 20 páginas de guión que se convierten en más de una hora ininterrumpida de comentarios. Cada país dispondrá de la voz de su correspondiente locutor.





El juego contará con infinidad de cámaras que permitirán tener siempre la perspectiva más espectacular de la carrera.



La conducción de estos monoplazas puede llegar a ser tan difícil como en la realidad. Todo dependerá del modo de juego elegido.










Aún más real

Un juego tan ambicioso está obligado a contar con algunos elementos "exteriores" que ayuden a aumentar su espectacularidad. De momento, el juego se ha realizado pensando en el **"Namco NegCon controller"**, un pad destinado a los juegos de velocidad, pero pronto serán lanzados un periférico formado por **un volante analógico y unos pedales** que se convertirá en el complemento ideal del «F-1».



diversión, como a los que quieren simulación real".

"Expertos en la Formula 1 no podían creer lo que estaban viendo. Cuando les mostramos algunos de los circuitos que habíamos diseñado exclamaron: "es como si estuviéramos realmente allí"."

"Lo más difícil fue recopilar toda la información acerca de este deporte. La Fórmula 1 mueve mucho dinero, y las escuderías son muy reacias a divulgar cualquier tipo de información. Nos llevó nueve meses hacernos con todos los datos. ¡pero no podemos revelar nuestras fuentes de información!"

"Necesitamos estudiar concienzudamente más de 100 horas de vídeo para realizar el diseño de los circuitos. Son verdaderas réplicas de la realidad. Hasta los decorados tienen detalles impensables para otros juegos"

"Todos los pilotos intentarán siempre ganar las carreras. Algunos por todos los medios, como Schumacher, y otros anteponiendo la caballerosidad ante todo, como Moreno. La inteligencia artificial del juego ha provocado que cada piloto tenga su propia personalidad, que se reflejará cuando empiece la competición."

"El juego corre a 25 frames por segundo en la versión PAL y a 30 en la versión NTSC"

"Estudiamos la posibilidad de utilizar la "split screen" para el modo de dos jugadores, pero no nos convenció. Nos hemos decantado por la opción Link, aunque no descartamos nada, incluyendo la posibilidad de una opción para muchos jugadores".






Hazañas épicas a lomos de un dragón

Junio ha sido la fecha elegida por Sega para que el Dragón vuelva a sobrevolar las Saturn españolas. Su paso será, entonces, más impresionante y espectacular que nunca.



Panzer Dragoon II Zwei

Los departamentos de desarrollo de Sega no se están prodigando en exceso a lo largo de los últimos meses en cuanto a lo que a la producción de títulos para Saturn se refiere.

Pero, sin duda, lo que sí es cierto es que los títulos que están apareciendo, aunque contados, están resultando más que atractivos y sumamente recomendables.

Para comprobar esta afirmación basta con echarle un vistazo a este «Panzer Dragoon 2», una secuela de un gran juego que promete convertirse en una nueva maravilla para la consola de Sega.

La primera parte, con el encanto y la magia de sus paisajes y personajes y, sobre todo, con aquella demoledora "intro", consiguió cautivarnos a todos en las puertas de la era de los 32 bits.

Por eso ahora Sega -y más concretamente el grupo de programación Andrómeda, padres también del proyecto inicial-, tiene un reto francamente difícil ante sí: volver a impactarnos cuando el listón ha sido colocado ya muy alto.

Y la compañía nipona ha debido llegar a la conclusión de que eso pasa ni más ni menos que por renovar el apartado gráfico, mejorar la jugabilidad e incluir un buen número de sorpresas, pero manteniendo toda la magia y el ambiente misterioso que hizo de la primera entrega todo un éxito. Un reto difícil, pero no imposible como así se va a demostrar punto por punto en este «Panzer Dragoon 2».

Gráficamente, los escenarios y personajes del juego serán semejantes a los de de su antecesor, -mostrando mundos de fantasía habitados por criaturas fantásticas-, pero que en esta ocasión han sido realizados a base de nuevos y más complejos efectos visuales. Una vez que os subáis a lomos de vuestro nuevo dragón, descubriréis que tenéis mucha más libertad de movimientos que en la primera parte y en algunas ocasiones podréis elegir vuestro camino.

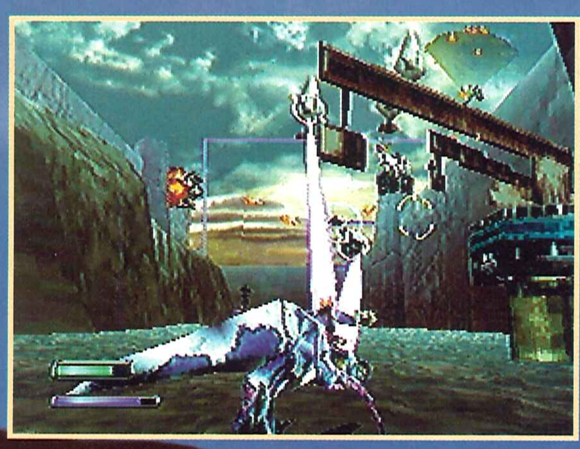
Pero lo más novedoso es sin duda el hecho de que el dragón crece y aprende a medida que avanza el juego. Al principio habrá que moverse corriendo por el suelo. Luego, el dragón aprenderá a dar pequeños vuelos y terminará planeando como una ave de presa...

Pero tampoco queremos adelantaros muchos detalles a cerca de esta nueva maravilla que Sega nos tiene preparada para Saturn.

Tan sólo os diremos que, según hemos podido comprobar, las mejoras con respecto a la primera parte han sido más que notorias y que el mes que viene os ofreceremos un amplio comentario en el que os desvelaremos todos los secretos de este increíble «Panzer Dragoon 2».



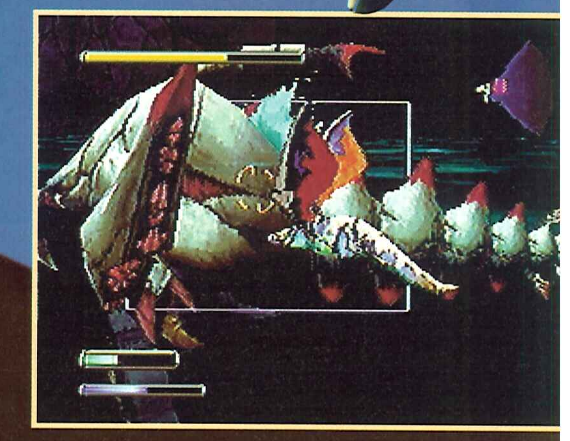
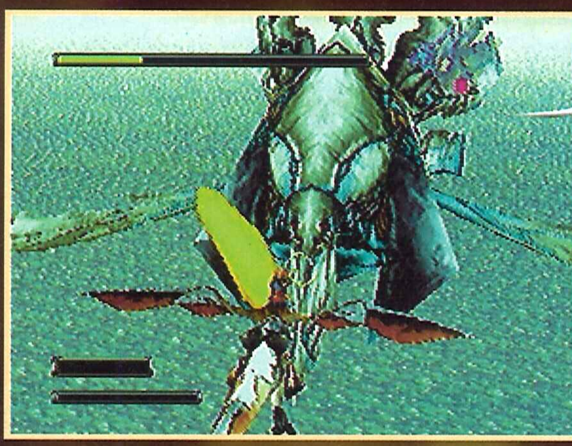


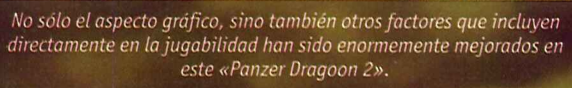




Junto a un ritmo frenético de juego, «Panzer Dragoon II» propondrá una belleza y plasticidad gráfica que pocas veces pueden admirarse en una consola y que supondrá un soplo de aire fresco dentro del universo impuesto de juegos de coches, de lucha y deportivos.



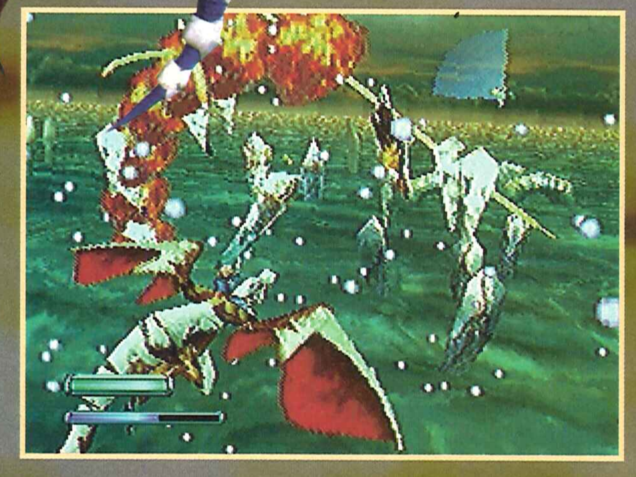
Saturn recibirá el mes próximo un juego de sobrecogedora belleza que nos hará viajar por mundos de fantasía poblados por personajes fabulosos.



No sólo el aspecto gráfico, sino también otros factores que incluyen directamente en la jugabilidad han sido enormemente mejorados en este «Panzer Dragoon 2».

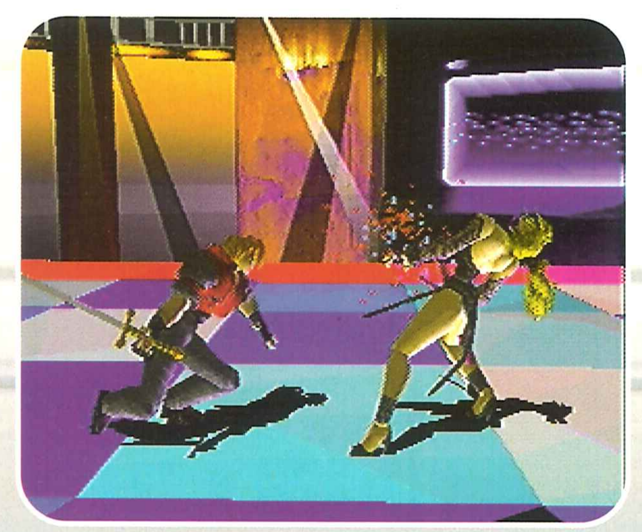


BATTLE ARENA TOSHINDEN 2

¿Tendrás suficiente valor para afrontarlo?

Hace tan sólo un año su nombre nos sonaba a todos a chino (bueno, más bien a japonés). Ahora «Toshinden» es uno de los juegos de lucha más prestigiosos de la historia y no es extraño, por tanto, que esta segunda parte esté acaparando la expectación de todos. Con ella, Takara está dispuesta una vez más a sorprender al mundo de los videojueos.



El prestigio que ha alcanzado **«Toshinden»** en todo el mundo se debe principalmente a dos causas: haber sido uno de los dos títulos que acompañaron el lanzamiento de **PlayStation** y haber sido uno de los pioneros en introducir el concepto de tridimensionalidad en los juegos de lucha, permitiendo que los personajes se movieran libremente por todo el escenario. Estos son, sin duda, dos argumentos con el suficiente peso específico como para que los amantes de la lucha hayamos estado esperado con impaciencia la llegada de una segunda entrega.

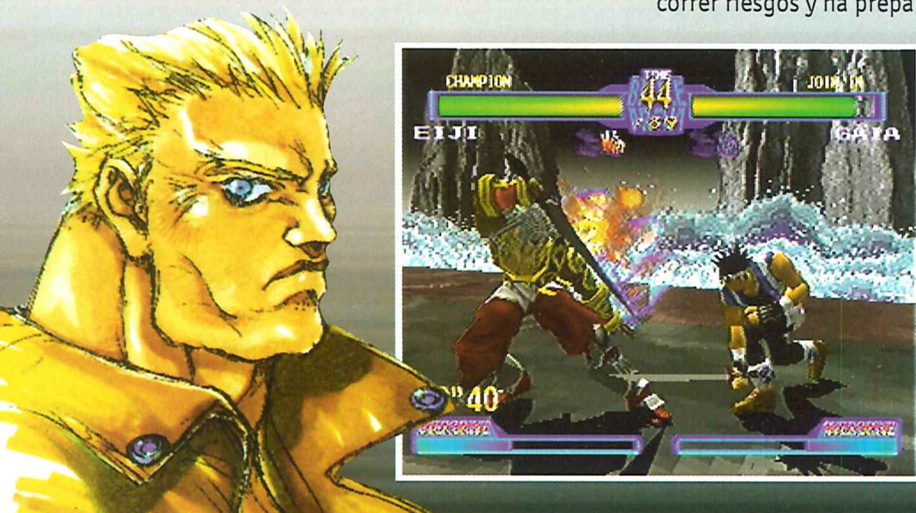
Pues bien, ya no habrá que esperar más: en apenas unos días **«Battle Arena Toshinden 2»** estará disponible en nuestro país.

Pero mucho han cambiado las cosas desde que este título vio por primera vez la luz: ahora la competencia en las 32 bits es realmente feroz y hace falta algo más que un nombre para triunfar en el género de la lucha.

Por esta razón, **Takara** no ha querido correr riesgos y ha preparado un juego con un notable repertorio de novedades que alcanzará a todos los apartados, desde la inclusión de nuevos luchadores, hasta la presentación de dos nuevas barras de energía, pasando por la utilización de unos sorprendentes efectos visuales logrados mediante magistrales juegos de luces y sombras. Todos los detalles parece que se han remodelado y mejorado para la ocasión.

Por esta razón, nos ha llamado un poco la atención el hecho de que nos vamos a encontrar con los mismos ocho protagonistas del juego original, -más tres nuevos y dos ocultos, eso sí- lo que nos indica que **Takara** se ha decidido claramente por mantener el espíritu y las señas de identidad del primer **«Toshinden»**, combinándolos con las pertinentes novedades y completando un programa similar al original pero muy mejorado a nivel técnico.

Sea como fuere, lo cierto es que volveremos a estar ante un enorme juego de lucha, de cual os contaremos más detalles en el próximo número.





Una de las sorpresas que presentará esta segunda parte es la inclusión de cinco nuevos luchadores: dos ocultos más Gaia, Tracy y Chaos.

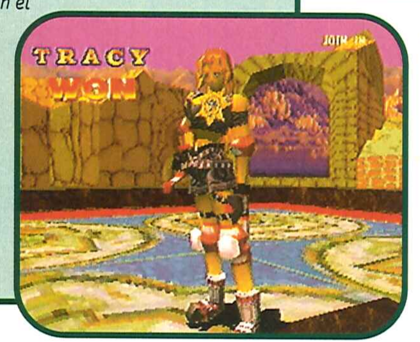
GAIA

Seguro que este colega os resulta familiar. O al menos su nombre. Efectivamente, es el jefe final de la primera parte, aunque aquí aparece con una indumentaria más "modestita" y con la cara casi al descubierto. Un invitado auténticamente de lujo para la secuela de este gran torneo.



TRACY

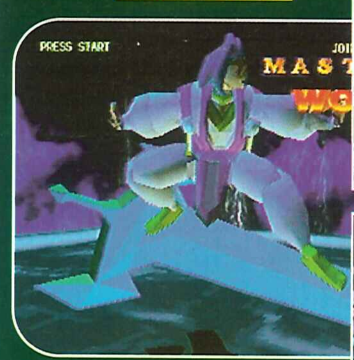
Esta muchacha con pintilla de desgarbada y cara de mala leche es otro de los luchadores nuevos que presentará «Toshinden 2». Aunque no lo parezca, Tracy pertenece a una especie de cuerpo de policía del futuro, y llega dispuesta a detener a todos los delincuentes que se den cita en el torneo. Dura tarea la suya, sin duda.





Además de los tres nuevos personajes elegibles, en «Toshinden 2» nos encontraremos con, al menos, un par de luchadores secretos que aguardarán a modo de jefes al final del torneo. Curiosamente, se trata de los dos personajes más espectaculares del juego, sobre todo, esa especie de ángel que veis aquí abajo y que responde al nombre de Uranus. Este luchador es sin duda uno de los más peculiares que han aparecido en cualquier juego de lucha.

MASTER







URANUS











CHAOS

Este hechicero loco del Norte del Tibet es famoso por hacer el payaso en todo momento, como podéis comprobar en esta imagen de la derecha. Nadie sabe quién la ha invitado al torneo ni cómo ha llegado hasta aquí, pero ahora resulta que es uno de los favoritos para la victoria final. Siempre tiene que haber algún graciosillo en todas las fiestas.





Takara no ha escatimado en medios para realizar la "intro" de esta segunda parte. Lejos de recurrir a las imágenes renderizadas, nos ha sorprendido con personajes de carne y hueso, con un parecido extraordinario con los luchadores. Especial mención para la excitante presentación de Sofía.



Otra de las novedades más destacables de este juego será una segunda barra de energía, que una vez llena permitirá realizar golpes especiales de efectos bastante contundentes.



SKELETON WARRIORS





La última genialidad de Capcom

Cualquier aficionado a los videojuegos sabe del buen hacer de **Capcom** en lo que a los **"beat'em up"** se refiere. Su serie **«Final Fight»** ha sido, es y será, un espejo en el que muchas compañías se miran a la hora de programar. Sin embargo, pese a su demostrada habilidad para crear auténticas joyas del género en las **16 bits**, esta firma japonesa no había demostrado aún su dominio del tema en las consolas de **Nueva Generación.**

Fruto de este reto nos llegará en breve **«Skeleton Warriors»**, un compacto para **Saturn** y **PlayStation** que promete romper con todos los moldes establecidos.

Ante las imágenes que os ofrecemos sobran las palabras, pero para ir calentando el ambiente os adelantaremos que el juego estará ambientado en un extraño mundo mitad futurista mitad medieval en el que se mezclarán la magia y las hachas de guerra con las armas láser, los misiles y las motos espaciales. Un escenario perfecto, en definitiva, para que un héroe equipado con una espada y muchas ganas de deshacer entuertos campe a sus anchas.

Capcom sabe lo mucho que se juega en esta apuesta y para asegurarse el éxito ha programado un título que no quiere ceñirse a los esquemas tradicionales del **"beat´em up".** Así nos encontraremos con figuras renderizadas que se desplazarán por unos bellísimos decorados en los que las fases de acción se mezclarán con otras en las que pilotaremos una moto aérea.

Todo esto -y mucho más-, conformará un un juego alucinante que nos llegará en unos meses de la mano de **Virgin.** Hasta entonces, esperaremos impacientes.

Capcom estrenará en breve en la Nueva Generación un increíble "beat´em up" que os dejará con la boca abierta. Sus credenciales serán unos gráficos impactantes y un desarrollo sencillo pero indudablemente adictivo.



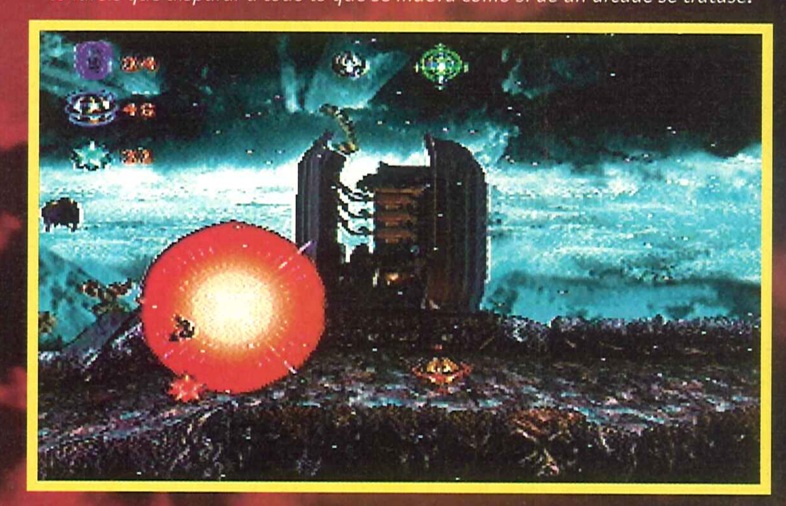


El protagonista de esta historia irá armado con una espada. No obstante, durante su camino podrá recoger ítems que le permitirán lanzar rayos y otras sutilezas mágicas que le facilitarán mucho la labor de eliminar a los enemigos.



Capcom, siempre dispuesta a sorprender a sus seguidores, intercalará fases de conducción entre las de "beat'em up". A los mandos de una moto aérea tendréis que disparar a todo lo que se mueva como si de un arcade se tratase.

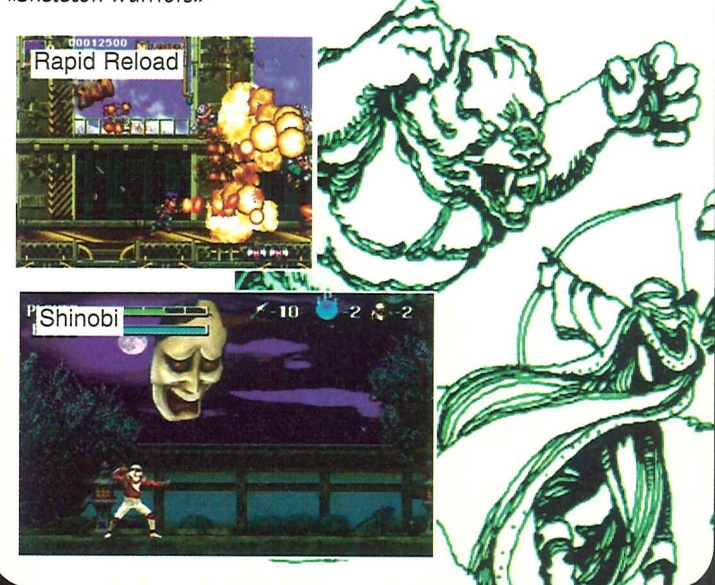






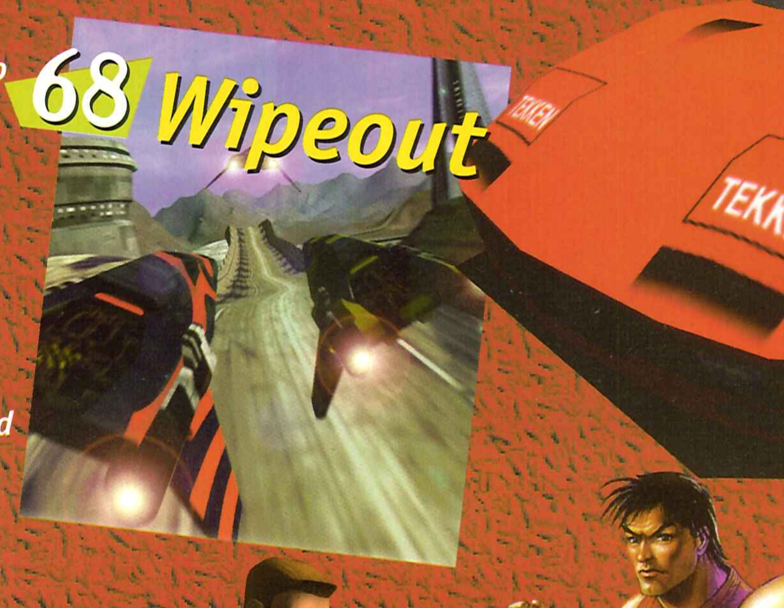
Escasos exponentes en el género del "beat´em up".

A pesar de que el "beat'em up" es un género omnipresente en los salones recreativos y en las consolas de 8 y 16 bits, las máquinas de Ultima Generación apenas nos han ofrecido hasta el momento juegos de este tipo, y los que han aparecido lo han hecho con muy escaso éxito. La máquina de Sega nos trajo hace algún tiempo una versión digitalizada del clásico «Shinobi» que no destacó en exceso, mientras que PlayStation optó por el sprite animado para su «Rapid Reload». En cualquier caso, nada que ver con este impresionante «Skeleton Warriors»



Las NOVEDADES del mes

Otro mes de los buenos, pues tenemos títulos para todos los gustos y para todas las consolas -excepto MegaDrive, que este mes tendrá que vivir del aire y de la resaca dejada por «Toy Story»-. PlayStation es la que se lleva -un mes más-, la palma en cuanto a cantidad y calidad de lanzamientos, pero lo cierto es que la oferta es interesante hasta para Game Boy...









RIDGE





«Ridge Racer» demostró a las primeras de cambio que PlayStation era una súper consola con enormes posibilidades. Por eso esta segunda parte no es una secuela cualquiera: estamos ante un título clave que puede confirmar la evolución de esta máquina tras mas de un año en el mercado.

En este «Ridge Racer Revolution», Namco se ha encargado de mejorar y actualizar la anterior entrega, centrándose en determinados aspectos jugables que elevan notablemente la calidad del producto final, pero manteniendo la estética y planteamiento del programa original.

De esta forma nos encontramos con un apartado gráfico muy similar al de su antecesor, pero del que se desprende una sensación de velocidad mucho mayor, lo cual parecía a priori algo prácticamente imposible de superar.

Otra de las sorpresas que nos depara este título es la inclusión de un espejo retrovisor, que no sólo aporta un elemento más realista, sino que permite nuevas posibilidades en la competición, como es la de observar a nuestros perseguidores y tratar de cerrarles el paso.

Por otro lado, también se ha retocado el estilo de conducción, haciéndolo más agresivo gracias a la inclusión de saltos espectaculares, de un ligero efecto de "rebufo" (para aumentar la velocidad cuando nos situamos detrás de un coche), y decantándose por una dirección más sensible, con lo que los derrapes se hacen mucho más frecuentes.

Y por último, la opción que todos esperábamos: por fin se podrá competir contra un amigo gracias a la modalidad "2 link player", que, con cable de por medio, dos consolas, dos juegos y dos monitores, alcanzará el nivel competitivo de una recreativa.

En principio parece que las novedades acaban aquí, pero Namco ha preparado aún más sorpresas. En su afán de ofrecer retos constantes, ha escondido en el juego opciones tan interesantes como el "reverse mode" para los circuitos, o nuevos y alucinantes modelos de coches, que el jugador deberá descubrir por sí mismo.

Con todos estos detalles podemos decir que Namco no ha pretendido ofrecer un juego "nuevo" para PS-X, sino una secuela muy mejorada, con un repertorio de novedades capaces de satisfacer al usuario más exigente. Sin duda, ha cumplido con creces su objetivo.

Manuel del Campo



VELOCIDAD TERMINAL

RACER Revolution

En «Ridge Racer Revolution» Namco presenta tres trazados diferentes, aunque, como veis en estas imágenes, en el fondo se trata de variaciones sobre un mismo circuito. Claro, que siempre nos quedará la opción de correr en el modo "reverse"...









El juego nos ofrece dos vistas diferentes, pero la perspectiva más realista es la que nos coloca en el interior del vehículo.

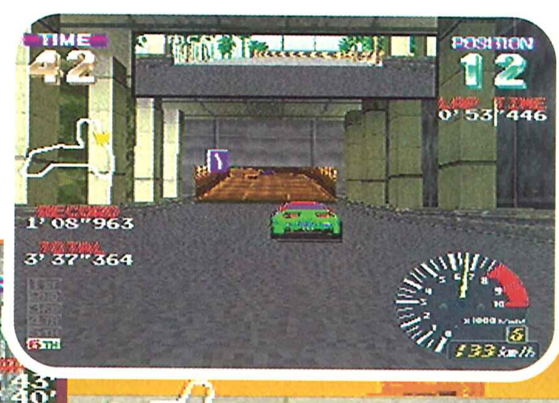


La inclusión del espejo retrovisor en la perspectiva subjetiva le ha imprimido un aire nuevo al juego, además del puramente estético. Ahora es posible vigilar a los perseguidores y dificultar sus movimientos.



Con «Ridge Racer Revolution» Namco amplía y mejora notablemente las posibilidades dentro de este apasionante género de la velocidad.





Race
3laps
12cars

Time Trial
3laps
2cars

Free Run
∞laps
1car

En el juego se han incluido un par de nuevos modos de competición, además de la clásica carrera. se trata del "Time Trial" y el "Free Run", ambas para un solo coche.

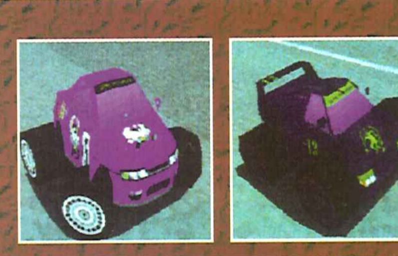




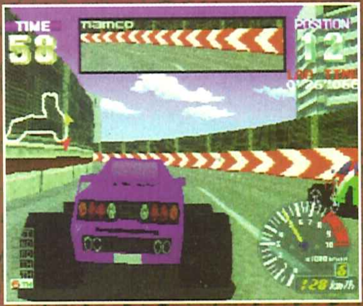
Las diferencias gráficas entre esta segunda entrega y el juego original, dejando a un lado el espejo retrovisor, no son muy notorias. Aún así, en esta ocasión podemos disfrutar de unos decorados algo más detallados.

Los secretos mejor guardados de «Ridge Racer Revolution»

¡Pero si son «buggys»!



Existe una manera de transformar los coches normales en "buggys" todo terreno. ¿Qué cómo se consigue? Ya os lo contaremos más adelante. Hasta entonces,,,, paciencia.











Además de los tres circuitos, y de su correspondiente "reverse mode", en el modo de dos jugadores podremos elegir el circuito original del primer «Ridge Racer». Un homenaje al pasado.

Sus creadores han dicho...

"En esta ocasión hemos intentado hacer un juego adaptado a la consola, en lugar de una conversión directa de un arcade".

"Hemos tardado unos ocho meses en realizar el juego, con la participación de más de 20 personas".

"Lo más difícil fue realizar el espejo retrovisor y el «Link Mode» para dos jugadores".

"Nos gusta incluir las novedades a modo de trucos para que el juego se convierta en un reto para los jugadores. Si todas las novedades estuvieran disponibles desde el principio sería más fácil, pero menos divertido. De este modo el jugador siempre estará esperando una nueva sorpresa en cada partida".

Tres bólidos realmente de lujo





No podían faltar los modelos secretos, como ya vimos en la primera parte con el famoso "coche-negro". En esta ocasión, Namco presenta tres lujosos bólidos que responden a los nombres de (de arriba a abajo): "13th Racing", "13th Racing kid", y "White AngeL".

Como podréis suponer se trata de los modelos más rápidos y mejor equipados del juego, con los que se alcanzarán las sensaciones más fuertes dentro de los circuitos. Si queréis haceros con ellos debéis demostrar antes ser los mejores pilotos, ganando todas las carreras.







Como en la recreativa, la opción para dos jugadores es toda una gozada. Se requieren dos consolas, dos monitores, dos juegos y un cable, pero el resultado es la diversión total.



Diversión multiplicada por 2

Las mejoras de «Ridge Racer Revolution» se han hecho notar especialmente en su jugabilidad, ya que el apartado gráfico se mantiene fiel a sus orígenes.

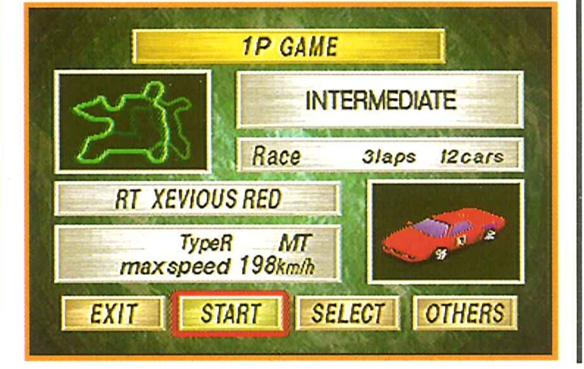


Cada coche tiene su particular estilo de conducción. Los "berlina" son más manejables, y los "coupé" más rápidos. La elección sólo depende de vosotros.





Algunos detalles en los decorados son realmente impresionantes, como estas casas situadas entre las montañas.



Consola:	PlayStation
Tipo:	Coches
Compañía:	Namco
Programación:	Namco
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	COMPETICIÓN
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	CD



GRÁFICOS: 94

El diseño de coches y escenarios ha evolucionado poco, pero la sensación de velocidad ha aumentado considerablemente. El acabado general es sobresaliente.

SONIDO: 89

A pesar de rayar a un gran nivel, falta algo de contundencia y variedad en los efectos de sonido. Las melodías se hacen un tanto pesadas.

JUGABILIDAD: 94

Una verdadera gozada. Un simulador rápido, fácil de controlar y asequible para cualquiera.

DIVERSIÓN: 94

Podría haber más circuitos y modos de juego, pero son tantas sus virtudes que apenas importa. Diversión salvaje.

VALORACIÓN: 94

Los chicos de Namco han ocultado la mayoría de las novedades que presenta esta segunda entrega de «Ridge Racer» tras trucos o premios al conseguir victorias. Este es, sin duda, un aliciente más a unirle a un juego repleto de virtudes, entre las que destacan las mejoras en la conducción, la inclusión del espejo retrovisor y la opción "link" para dos jugadores. Tal vez se echa en falta algún modo de juego tipo Campeonato del Mundo, con puntuaciones y muchas carreras, pero por lo demás, estamos ante un simulador genial. Imprescindible para cualquier usuario.

RANKING:

Destruction Derby

Ridge Racer Revolution

Ridge Racer



Final Fight 3

Si hay algo que Capcom ha aprendido a lo largo de estos años, es a sacarle todo el partido posible a sus grandes éxitos, poniendo en la calle inagotables secuelas de sus títulos más aclamados. Este es precisamente el caso que nos ocupa: la tercera entrega de uno de los mejores "beat'em up" que se hayan paseado nunca por las consolas: «Final Fight».

Como era previsible, «Final Fight 3» es el típico cartucho de lucha callejera en el que enormes personajes reparten mamporros a diestro y siniestro a lo largo de las seis fases de las que consta el juego. En ellas deberemos sacudirnos de encima a todo tipo de "bandarras" callejeros, al tiempo que recogemos items para recuperar nuestra energía o que nos proporcionan puntos para ir ganando vidas extra. Como es lógico, cada fase culmina con la aparición de un peligroso enemigo final de esos de vida inagotable.

Como veis, los chicos de Capcom no se han comido demasiado el coco a la hora de buscar nuevas fórmulas que revitalicen a su clásico: esta tercera parte es prácticamente un calco de las anteriores versiones y no aporta mucho a la saga.

Sin embargo, también podemos encontrar alguna que otra interesante novedad, como pueden ser la opción de elegir a cuatro luchadores diferentes -uno más que en la anterior entrega-, una barra para realizar golpes especiales, la inclusión de varios golpes nuevos o algunos enemigos inéditos.

El cartucho permite también la participación de dos jugadores simultáneos o la de un sólo jugador acompañado por otro de los protagonistas controlado por la máquina.

Otro aspecto novedoso de este «Final Fight 3» es la posibilidad de ir abriendo nuevos caminos, de manera que apareceremos en algún escenario sorpresa dependiendo de por qué puerta nos hayamos colado antes del final de cada nivel. No es que haya muchos de estas fases semi-ocultas, pero no deja de ser un detalle bastante atractivo.

Tampoco es desdeñable la gran cantidad de golpes que puede desarrollar cada personaje. Incluso Haggar, -más que explotado a lo largo de la saga-, ha ganado un par de movimientos nuevos.

En resumen, «Final Fight 3» sigue claramente las líneas vistas hasta ahora en la serie, pero a pesar de ello es un juego sumamente entretenido, encuadrado en un marco gráfico de gran espectacularidad y calidad técnica, y que sin duda agradará a los seguidores de este género.

Sonia Herránz

La JUSTICIA vuelve a las calles



Dean: sangre eléctrica

Formaba parte de una de las bandas más violentas de cuantas se han adueñado de las calles, aunque ahora lucha de parte de la justicia. Es duro y despiadado y cuenta con la extraña facultad de provocar descargas eléctricas con los puños. Se lentitud no le garantiza el éxito en solitario, pero es el mejor complemento para luchadores ágiles.







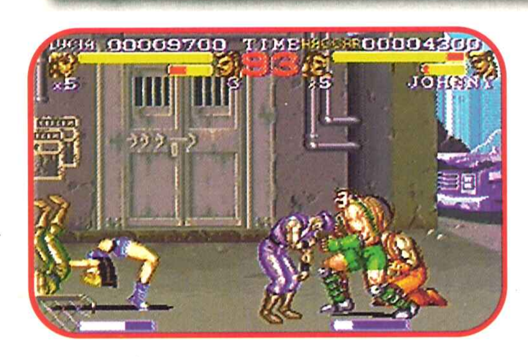








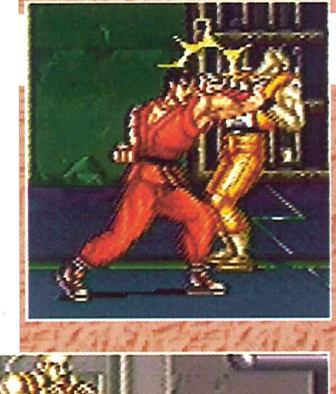
Capcom reaparece con la tercera entrega de su clásico "beat´em up", que presenta la principal novedad de incluir a cuatro luchadores.







Guy: arte en los puños







La disciplina de las artes marciales le ha convertido en un luchador tan fuerte como ágil y rápido. Sus mejores golpes siempre llegan de sus puños y es capaz de encadenar poderosas combinaciones, culminadas por rayos de energía. Posiblemente sea el luchador más completo de todo el juego y el que tiene más posibilidades de éxito en solitario.

Haggar: la fuerza de la justicia

Héroe indiscutible de la serie, el alcalde Haggar siempre está dispuesto a saltar a las calles para defender la ley con la contundencia de sus puños. En el cuerpo a cuerpo no tiene rival y pocos enemigos resisten la fuerza de sus presas.

No es demasiado rápido, pero se desenvuelve muy bien solo.

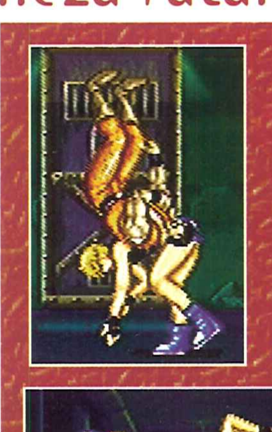


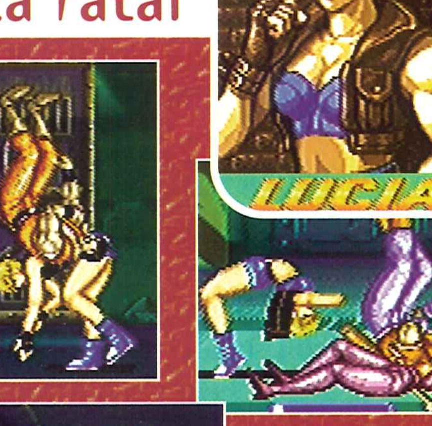




Lucía: belleza fatal

Forma parte del cuerpo de policía y ha buscado la ayuda de Haggar para liberar a la ciudad de las bandas callejeras. Su rápido estilo de lucha, usando la piernas con letal precisión, la convierte en una luchadora sumamente peligrosa.











Consola:	SUPER NINTENDO
Tipo:	BEAT'EM UP
Compañía:	CAPCOM
Programación:	CAPCOM
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	6
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	24 MEGAS



GRÁFICOS: 87
Los personajes son enormes y están muy bien animados y los escenarios van de detallistas y variados. Sin embargo, cuando hay muchos enemigos en pantalla pueden apreciarse algún parpadeo y algo de ralentización.

SONIDO: 87
Una banda sonora muy acorde con la saga que viene acompañada de unos buenos efectos sonoros, aunque a veces les falta contundencia.

JUGABILIDAD: 89
La sencilla mecánica del juego permite avanzar sin preocuparse de nada. Con tres botones se pueden desarrollar todos los golpes sin excesivas complicaciones.

DIVERSIÓN: 88
Un título que desborda dinamismo y que te engancha desde el primer momento. Uno de los "beat'em up" más interesantes de cuantos hay actualmente en el mercado.

VALORACIÓN: 88
Si Capcom se hubiera esforzado un poco más a la hora de innovar, estaríamos ante uno de los más grandes títulos para Super Nintendo. Sin embargo, no ha sido así y la compañía japonesa se ha conformado con seguir la línea habitual de la saga, lo que provocará que sus seguidores no encuentren demasiados nuevos alicientes.
Sin embargo, los que aún no hayan tenido ningún contacto con esta serie, descubrirán un título realmente adictivo, repleto de acción y muy entretenido.

RANKING:
Final Fight 3
Final Fight 2
Batman Forever

¡Eh, tú!, ¡Sí, a tí!

¿Sabes ya lo que te espera
si compras el último número de

Nintendo Acción

Toma nota:

Un **revistón** *cargado de novedades*



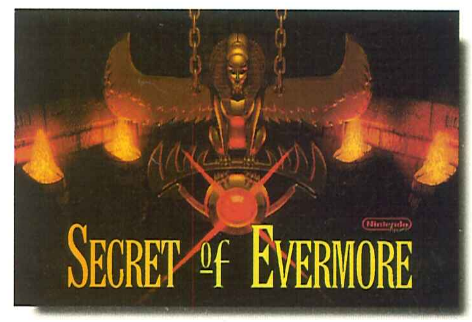




Un **pin** *de Secret of Evermore*



Un súper **póster**





Como viene siendo habitual en los juegos de velocidad, «WipeOut» nos propondrá dos puntos de vista diferentes: uno desde el que vemos a nuestra propia nave y otro como si fuéramos metidos dentro de ella. Este último resulta mucho más real y divertido.



wipEout"

Con la VELOCIDAD por bandera

Tras una larga serie de rumores, confirmaciones y desmentidos, uno de los juegos de carreras de Nueva Generación más aclamados por la crítica mundial, ya ha aterrizado en la 32 bits de Sega: «WipeOut», versión Saturn, es por fin una realidad.

Los poseedores de esta consola tienen desde ya la posibilidad de acercarse hasta un juego que ha hecho de la velocidad súper sónica su estandarte y que hasta ahora había sido un privilegio exclusivo para los usuarios de PlayStation.

Y la realidad es que el hecho de que este trepidante juego de carreras futuristas ponga a disposición del jugador 8 naves "flotantes" ultra veloces, 6 enrevesados circuitos, prácticos ítems que recoger en la pista y variados modos de juego, queda relegado casi a un segundo plano ante la apremiante pregunta que todos os estaréis haciendo en estos momentos: ¿Cuál de las dos versiones es mejor?

Pues tenemos que decir que el resultado del trabajo realizado por Psygnosis para la máquina de Sega ha sido prácticamente idéntico al visto hace unos meses en la consola de Sony. Ni en calidad gráfica, ni en acompañamiento sonoro, ni en jugabilidad se puede apreciar ninguna diferencia palpable que haga decir que un juego es mejor que otro. Es más, si de algo se puede "acusar" a esta compañía es de haber copiado incluso la misma generación brusca de polígonos en los fondos que ya vimos en la primera versión...

Puestos a analizar con lupa ambos títulos, lo único que podemos decir es que el juego que hoy nos ocupa quizás posee un control algo distinto, más "vivo" (o brusco, o agresivo o como queráis llamarlo), provocado por el hecho de que la sensación de velocidad es enorme y ello ocasiona que a veces resulte imposible realizar un giro sin chocarnos contra las paredes de la pista.

A pesar de este detalle, (o quizás precisamente por este detalle), «WipeOut» Saturn se coloca nuevamente como uno de los mejores juegos de carreras que se hayan visto sobre consola alguna y cuya capacidad de diversión será difícil de superar por otros títulos de este tipo.

Roberto Lorente



Los usuarios de Saturn están de enhorabuena: a partir de este mes pueden disfrutar de uno de los mejores juegos de velocidad de la historia.



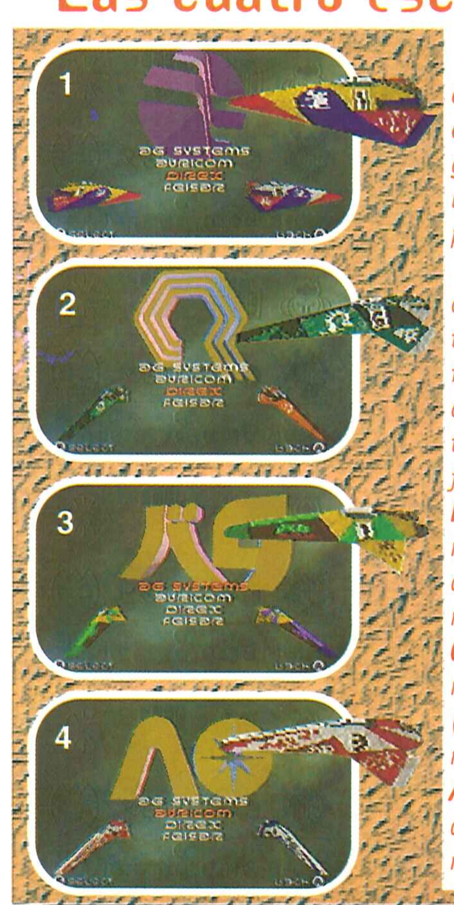


Todas las características de las que hizo gala el juego original para PlayStation se han mantenido intactas en esta versión para Saturn. A primera vista resulta ría prácticamente imposible diferenciar una de otra.





Las cuatro escuderías



Existen cuatro equipos que compiten en la Liga Anti gravedad F3600, cada uno de los cuales ha preparado dos naves.

*Los ingenieros de cada equipo han trabajado más intensamente en alguna cualidad técnica y, de esta forma, las naves de **Feisar** (1) disponen de mejor radio de giro que las demás, mientras que las de **Quirex** (2) son las más rápidas. **AG Systems** (3) ha conseguido la mejor aceleración y **Auricom** (4) ha diseñado la nave más manejable.*

Busca las diferencias



Para que comprobéis el enorme parecido entre las dos versiones, aquí os ofrecemos unas pantallas de PlayStation y otras de Saturn. Como veis, para encontrar alguna diferencia habría que tener una vista muy fina.

La única diferencia "palpable" entre ambos juegos -aunque esa no se ve aquí-, es que la versión de Saturn no tiene opción para dos jugadores mediante link cable, como tiene la versión de PS-X.

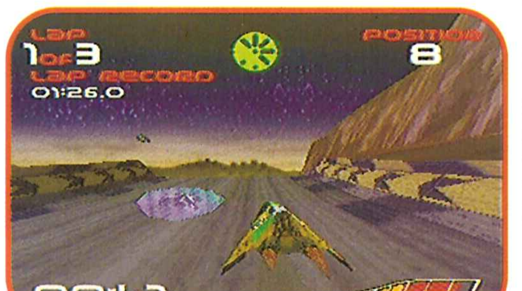


Si la vertiginosa acción de las carreras os lo permite os recomendamos que le echéis un vistazo a los decorados. Son sencillamente alucinantes.

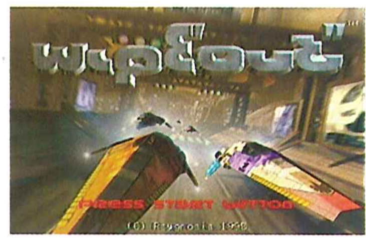


«WipeOut» ha sabido recrear a la perfección la sensación de correr a velocidades de vértigo en una nave que flota a unos centímetros del suelo.





Consola:	Saturn
Tipo:	Carreras
Compañía:	Psygnosis
Programación:	Psygnosis
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	6 circuitos
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	CD



Gráficos: 90
Los circuitos son muy originales y vistosos y la sensación de velocidad es total.

Sonido: 87
La música es uno de los detalles que más contribuyen a la espectacularidad del juego.

Jugabilidad: 90
El control es algo más brusco que en la versión PS-X y cuesta un poco más efectuar bien los giros. Eso sí, con un poco de práctica las carreras serán auténticos retos a tus reflejos.

Diversión: 90
Asegurada en un 90 por cien. El 10% restante se queda en lo mal que sienta cuando te chocas contra una pared.

Valoración: 90
Dejando a un lado el tema de las comparaciones con la versión original para PlayStation, -que ha quedado en un empate sin paliativos-, este «WipeOut» ofrece a los usuarios de Saturn la posibilidad de alucinar con la velocidad. Compararlo con otros juegos de coches para esta misma consola tampoco tiene mucho sentido, -pues los vehículos que controlamos en este título de Psygnosis no van por el suelo, sino que flotan a unos centímetros de él-, pero lo cierto es que en cuanto a capacidad de diversión se acercaría al mismísimo «Sega Rally».
Un juego realmente vertiginoso (el estómago se te quedará en el aire en más de una ocasión) que sabe enganchar desde el primer instante.

Ranking:
Cyber Speedway
Wipeout



WING COMMANDER III



Casi parecía obligado que una de las sagas más admiradas de todos los tiempos en PC visitara la Nueva Generación de consolas. Y es que la propuesta de Origin es tan espectacular y atractiva que, sin duda, no va a tener ningún problema a la hora de extender su éxito a cualquier formato que se le ponga por delante. Desde luego, no lo va a tener en PlayStation, el caso que hoy nos ocupa.

«Wing Commander III» es una auténtica súper producción que recoge el espíritu de películas al estilo de "La Guerra de las Galaxias" y lo traslada a un compacto "de cine" en el que el jugador se convierte en el protagonista de una emocionante odisea espacial.

Como toda buena película interactiva, «Wing Commander III» presenta un apartado visual impresionante, basado principalmente en un amplio despliegue de imágenes de vídeo en las que intervienen actores de reconocida fama internacional que deambulan por una serie de bellos decorados generados por ordenador y que se ven acompañados por una banda sonora que firmaría el mismísimo John Williams.

Pero el mayor encanto de este título se encuentra en la explosiva mezcla de película, aventura interactiva y simulador de combate espacial que su director y programador Chris Roberts ha conseguido recrear en toda la serie: por un lado, se trata de un película en toda regla, -con su elaborado guión y sus reconocidos actores-, por otro, es una aventura interactiva en la que el jugador puede moverse a su voluntad y entablar diálogos con todos los personajes que encuentre en su camino, y por último es un simulador de combate que nos pone a los mandos de una nave desde la que tendremos que destruir a los malos de turno.

Este bien elaborado cóctel consigue que quien se siente frente a «Wing Commander III» vaya descubriendo poco a poco la personalidad de cada uno de los personajes, aprenda a combatir eficazmente con su nave y se vaya metiendo de lleno en el desarrollo de la historia. En otras palabras, «Wing Commander III » consigue hacernos creer que somos los auténticos protagonistas de una apasionante historia de ciencia ficción.

Un juego muy especial que te hará experimentar sensaciones pocas veces vistas en una consola.

Manuel del Campo

Una apasionante ODISEA espacial







Las imágenes de vídeo digitalizado son, sin duda, uno de los aspectos más espectaculares de este increíble «Wing Commander III». Las escenas que se nos irán presentando en diferentes momentos de la aventura han sido realizadas como si de una película real se tratara y en ella no sólo aparecen actores tan famosos como Mark Hamill ("La Guerra de las Galaxias), Malcom MacDowell ("La Naranja Mecánica) o John-Rhys Davies ("En busca del Arca Perdida), sino que detrás hay también un notable trabajo de efectos especiales, dignos de cualquier súper producción de Hollywood.
La gran cantidad de imágenes digitalizadas que se incluyen ha obligado a que este juego se tenga que ofrecer en 4 compactos.
Por cierto, todas estas escenas las veremos en versión original en inglés con subtítulos en castellano.



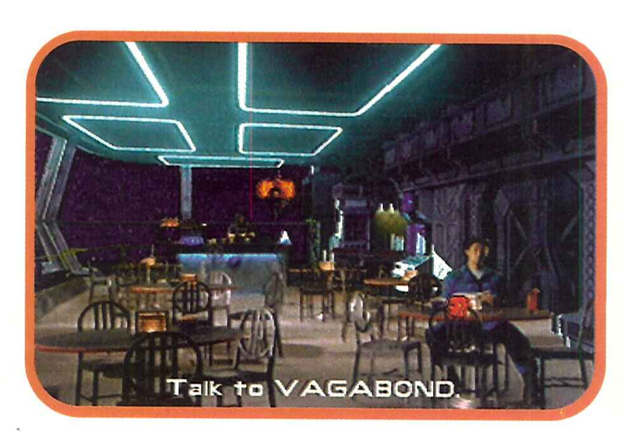


La parte de aventura gráfica que ofrece este juego también se presenta mediante imágenes digitalizadas. En ella podremos recorrer a nuestra voluntad todas las dependencias de la nave Victory, al tiempo que entablamos conversaciones con los diferentes personajes que iremos encontrando. De este modo descubriremos quién es quién en esta "película", de qué personas debemos desconfiar y a quienes podremos pedir ayuda cuando nos sea necesario.
El Coronel Blair -es decir, tú-, elegirá libremente con qué personaje quiere hablar (aunque lo mejor es no perder ninguna ocasión) y deberá optar por una de las dos respuestas que se le ofrecen a cada pregunta. Según las decisiones que vaya tomando, la aventura seguirá un camino u otro.
A pesar de que en estas pantallas los textos aparecen en inglés, en la versión que saldrá en España estarán en castellano, aunque no así las voces.



En «Wing Commander III» se mezclan el cine, la aventura gráfica y la simulación para dar como resultado un juego sorprendente.





Un Simulador Espacial



Títulos como éste que nos ofrece Electronic Arts son los que hacen que realmente merezca la pena adquirir una consola de Nueva Generación.

Los combates espaciales son el alma del juego, el momento en el que el jugador participa de forma más activa en el desarrollo de los acontecimientos.
El concepto de estas fases es muy similar al de los típicos simuladores de combate espacial, con la posibilidad no sólo de manejar la nave, sino la de controlar su velocidad, su armamento, los daños sufridos y la interesante novedad de poder entablar conversaciones tanto con nuestros compañeros como con los enemigos.
Las misiones que nos encargarán irán desde el ataque directo a comandos enemigos, hasta la escolta de importantes transportes de la Confederación, aunque en el fondo, todo se reduce a trepidantes combates espaciales entre nuestras naves y las peligrosas naves Kilrathi.



El jugador se verá obligado a mantener las comunicaciones abiertas para transmitir órdenes o provocar a los enemigos.



Los distintos niveles de dificultad permiten que los combates sean un juego de niños o bien un auténtico suicidio.



Antes de regresar a la Victory tras una dura misión, deberemos pedir permiso de aterrizaje. En ese momento, nuestro superior nos felicitará por el éxito o nos echará una buena bronca por haber fracasado en la misión.

Consola:	PlayStation
Tipo:	Aventura interactiva
Compañía:	Electronic Arts
Programación:	Origin
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	- -
Niveles de dificultad:	6 niveles
Memoria:	4 CD's



GRÁFICOS: 94
Impresionante mezcla de imágenes de vídeo y decorados generados por ordenador. De auténtico lujo.

SONIDO: 93
Espléndida banda sonora y no menos excelentes efectos de sonido, que consiguen elevar aún más la emoción del juego .

JUGABILIDAD: 91
Hay que familiarizarse un poco con el uso de todos los botones, especialmente en las fases del simulador de combate espacial, pero resulta sumamente jugable.

DIVERSIÓN: 90
No es un juego "divertido" en un sentido, digamos, simple de la palabra. Es más bien un auténtico espectáculo multi-media.

VALORACIÓN: 91
La genial saga de PC llega a PlayStation con toda su fuerza original. El hecho de que en los ordenadores ya estén disfrutando de su cuarta parte no apaga en absoluto el resplandor de esta impresionante versión que, sólo por sus imágenes de vídeo, ya alcanza la categoría de obra maestra.
Su propuesta, además, es un juego enormemente atractivo, con constantes sorpresas en su argumento y un desarrollo variado que alterna momentos relajados con otros de auténtico vértigo.
Un título imprescindible para los usuarios de la Nueva Generación, que me imagino habrán comprado su nueva consola para poder disfrutar de joyas como ésta.

RANKING:
Wing Commander III
Shockwave Assault



Aquí te presentamos a 5 de los personajes principales de «Battle Arena Toshinden 2».
Tan sólo tienes que colocar sus nombres (de izquierda a derecha, y de arriba a abajo) en el crucigrama y encontrar la palabra clave que se encuentra oculta tras las casillas numeradas.
Agudiza tu ingenio y gana uno de los 100 puzzles y uno de los 25 juegos de «Toshinden 2» para PlayStation que sorteamos.

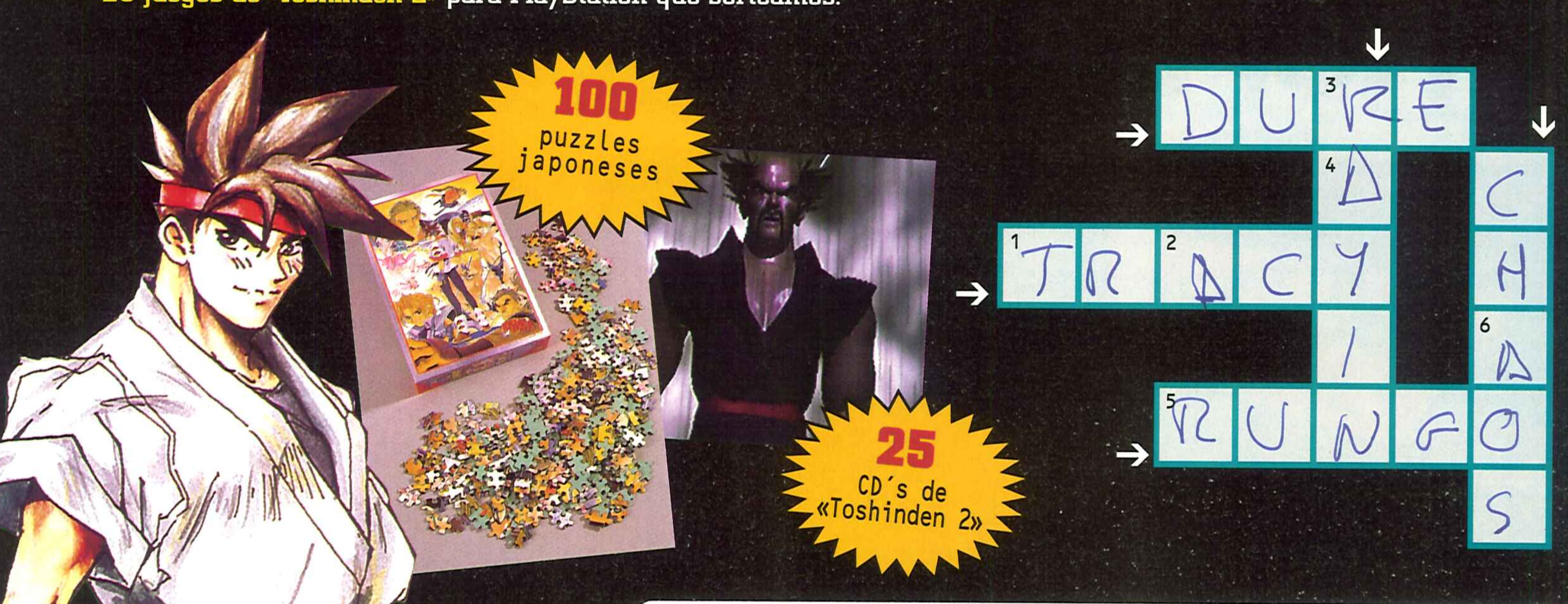

DUKE


TRACY

RUNGO


CHAOS


KAYIN



Bases del concurso

1. Podrán participar en el sorteo todos los lectores de la revista HOBBY CONSOLAS que envíen el Cupón de participación a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, S.A. : Hobby Consolas. Apartado de Correos 400. 28100 Alcobendas (Madrid).
Indicando en el sobre: "CONCURSO TOSHINDEN 2".

2. De entre todas las cartas recibidas con la respuesta correcta, se extraerán 25 cartas cuyos remitentes ganarán un CD del juego «Toshinden 2» para PlayStation y un puzzle japonés de Toshinden 2. Posteriormente se extraerán otras 75 cartas, que serán premiadas con un puzzle de Toshinden 2. Los premios no serán en ningún caso, canjeables por dinero y serán enviados a partir del día 15 de junio de 1996.

3. Sólo podrán participar en el concurso las cartas recibidas con fecha de matasellos entre el 25 de Abril de 1996 y el 31 de Mayo de 1996.

4. El sorteo se realizará el día 4 de Junio de 1996 y los ganadores se publicarán en el número de Julio de 1996 de la revista HOBBY CONSOLAS.

5. Caso de que algún premio se extravíe en el correo, el propietario dispondrá de tres meses desde que se publique el listado de ganadores para notificar a la revista dicho extravío.

6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

7. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: SONY COMPUTER ENTERTAINMENT y HOBBY PRESS.



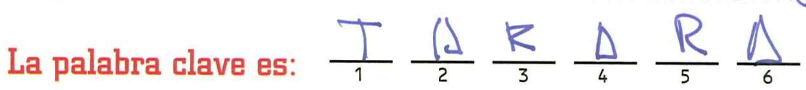
Cupón de participación TOSHINDEN 2

Nombre y apellidos ....Ignacio Pinto....

Dirección ....C/ Juan Ramón Jiménez Nº 13....

Localidad ....Plasencia....

Provincia ....Cáceres.... C.P. ....10600.... Tel 41-37-28 (927)


La palabra clave es: T A R A R A (1 2 3 4 5 6)

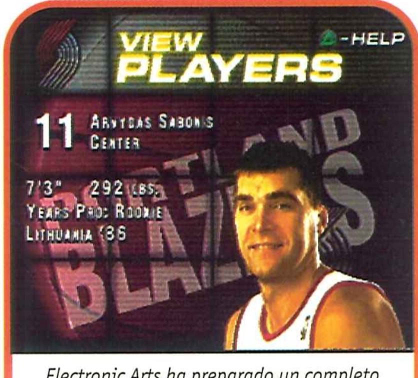
NBA LIVE 96

Sólo para PROFESIONALES







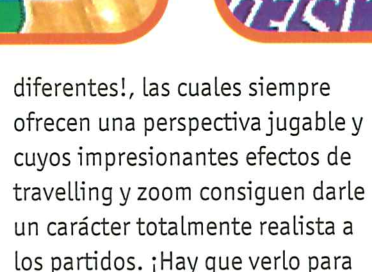


Electronic Arts ha preparado un completo archivo con los datos de todos los jugadores de la NBA. Ideal para conocer las características de tus ídolos.

Electronic Arts ha vuelto a apostar por la simulación más pura, por el baloncesto más real llevado hasta sus máximas consecuencias.

Al igual que en su mítico «FIFA 96», nos encontramos en «NBA Live 96» con un juego que hace gala de un sensacional apartado gráfico en el que se imponen los jugadores pre-renderizados, -que poseen un diseño y unos movimientos simplemente geniales-, y cuya acción es minuciosamente seguida desde numerosos puntos de vista.

Sobre este último detalle hay que decir que se han batido todos los records, ya que se dispone nada menos que de ¡15 cámaras diferentes!, las cuales siempre ofrecen una perspectiva jugable y cuyos impresionantes efectos de travelling y zoom consiguen darle un carácter totalmente realista a los partidos. ¡Hay que verlo para creerlo!



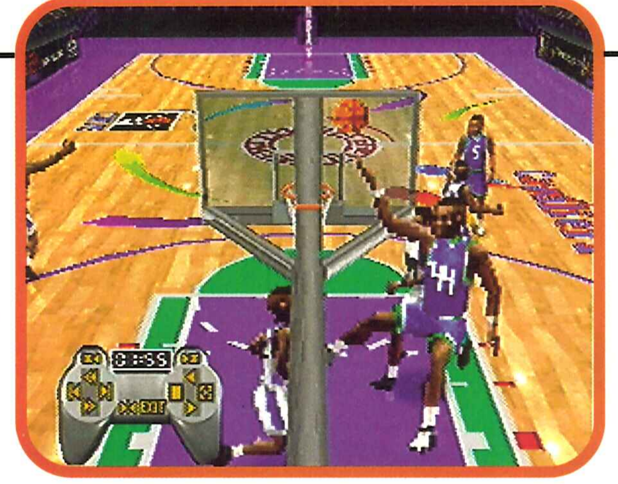
El baloncesto que se practica tras este increíble despliegue gráfico es apasionante, con posibilidades infinitas de juego: es necesario mover el balón hasta encontrar el pase ideal, luchar por ganar una buena posición bajo los tableros, defender con uñas y dientes, los tiros no siempre se aciertan...

Por otro lado, -además de estar presentes todos los deportistas reales de la NBA con sus estadísticas al completo-, podremos traspasar jugadores y programar tácticas, aunque en este aspecto se han simplificado bastante las cosas con respecto a anteriores versiones y los sistemas de ataque y defensa resultan correctos, pero sin llegar a hacerse demasiado complicados.

Podría seguir contandoos más excelencias de este «NBA Live 96», pero se pueden resumir todas diciendo que esta versión para PlayStation ha quedado a la altura de lo que se esperaba: es decir, estamos ante un juego sencillamente maravilloso.

Manuel del Campo

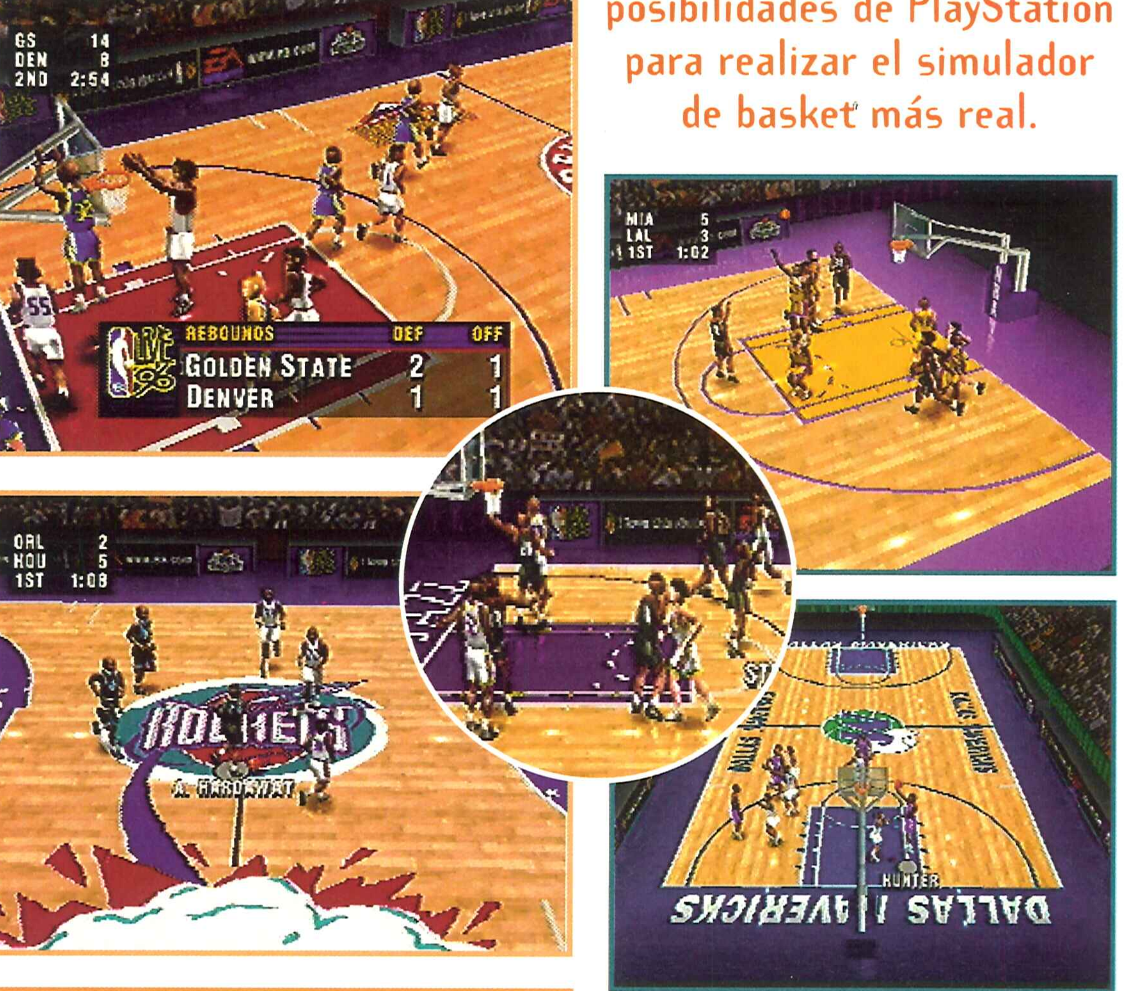




La opción para repetir las jugadas -que también posee a su vez varias posibilidades- os permitirá disfrutar una y otra vez de acciones tan espectaculares como la que veis en esta pantalla.

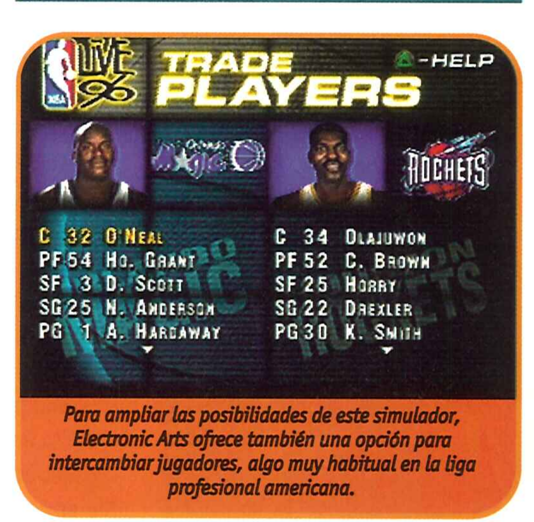


«NBA Live 96» ha aprovechado a tope las posibilidades de PlayStation para realizar el simulador de basket más real.



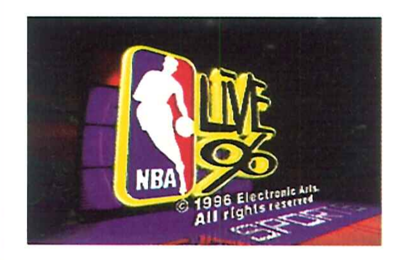


El apartado gráfico está tan cuidado que los programadores se han preocupado incluso de que el aro se mueva cuando los jugadores se cuelgan de la canasta. ¡No falta ni un detalle!



Para ampliar las posibilidades de este simulador, Electronic Arts ofrece también una opción para intercambiar jugadores, algo muy habitual en la liga profesional americana.

Consola: PLAYSTATION
Tipo: DEPORTIVO
Compañía: E.A.SPORTS
Programación: E.A.SPORTS
Nº de jugadores: DE 1 A 4
Nº de fases: TEMPORADA
Niveles de dificultad: 3 NIVELES
Memoria: CD



GRÁFICOS: 92
Impactante a todos los niveles: los jugadores, sus movimientos, el seguimiento de la acción por parte de 15 cámaras... Para alucinar.

SONIDO: 91
Los efectos de sonido rayan a gran nivel, pero la banda sonora "acid" es total.

JUGABILIDAD: 92
Pese a ser más simulador que arcade, es fácil hacerse con él. Posee innumerables posibilidades, pero el jugador puede atreverse con todo.

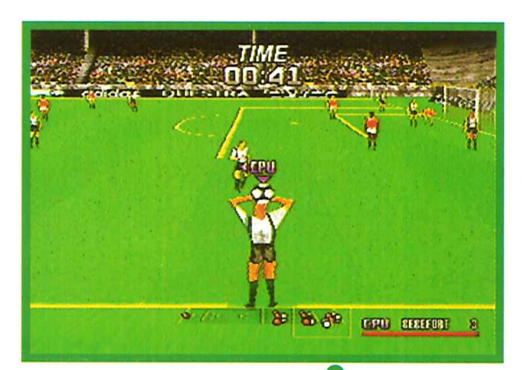
DIVERSIÓN: 93
La experiencia que propone sólo puede ser superada jugando un partido real. Disputar play-offs o una temporada completa te hará llegar a un auténtico "éxtasis" de diversión.

VALORACIÓN: 92
La máquina de Sony ya es definitivamente el auténtico paraíso para los amantes del basket. Primero fue el arcade de Konami «NBA in The Zone», después el lujoso «Total NBA» de Sony, y ahora llega el simulador de baloncesto por excelencia, «NBA Live 96».
Los tres son auténticos juegazos y resultará muy difícil decantarse por uno de ellos. Pero si lo que te va es la simulación real, que incluya todos los aspectos de un partido de baloncesto auténtico, esta es tu mejor opción.
Con títulos como éstos, da gusto.

RANKING:
NBA Live 96
Total NBA
NBA in the Zone



adidas power soccer





El fútbol según SAN PSYGNOSIS

La competencia se está haciendo cada vez más dura dentro de los juegos de fútbol para PlayStation. No sólo salen muchos títulos, sino que además de muy alta calidad. Psygnosis ha estado mucho tiempo trabajando en este programa y, como era de esperar, nos presenta un elaborado simulador que llega dispuesto a situarse en lo más alto del género. Esta ambición se deja notar simplemente echando un primer vistazo al juego, en el que destaca la sensacional animación de los jugadores, -posiblemente la mejor que se ha visto en un juego de fútbol doméstico- y otros detalles técnicos como el realista movimiento del balón o los excelentes efectos de sonido, con comentarios incluidos.

El desarrollo del juego, por el contrario, contiene algunas irregularidades que, aunque afectan poco a su excelente tono general, se dejan notar. El concepto de simulación es muy bueno, con una velocidad ajustada a la realidad y capaz de ofrecer infinidad de posibilidades tanto para controlar el balón o realizar remates como para desarrollar un estilo de juego determinado (pases cortos, pases largos...) Sin embargo, a veces las jugadas parecen entrecortadas por un leve parón que efectúan los jugadores al recibir el balón y por la respuesta algo lenta de éstos en determinadas ocasiones. Además, las 4 perspectivas disponibles no siempre ofrecen una zona amplia en pantalla, lo que complica las cosas a la hora de encontrar un compañero a quien pasarle la pelota. El radar tampoco ayuda mucho en este sentido.

En cualquier caso, el resultado general es más que notable, pues son tantas las habilidades de los jugadores que el usuario puede deleitarse intentando llevar a cabo cualquier jugada, por difícil que parezca.

Una cuestión más. El juego sólo contiene equipos (sin los nombres reales de los jugadores) de las ligas francesa, inglesa y alemana. Olvidarse a estas alturas de la liga española y el calcio es imperdonable, sobre todo viendo que otros juegos incluyen hasta 12 ligas diferentes. Entre títulos de tanta calidad, estos pequeños detalles pueden marcar las diferencias.

Manuel del Campo





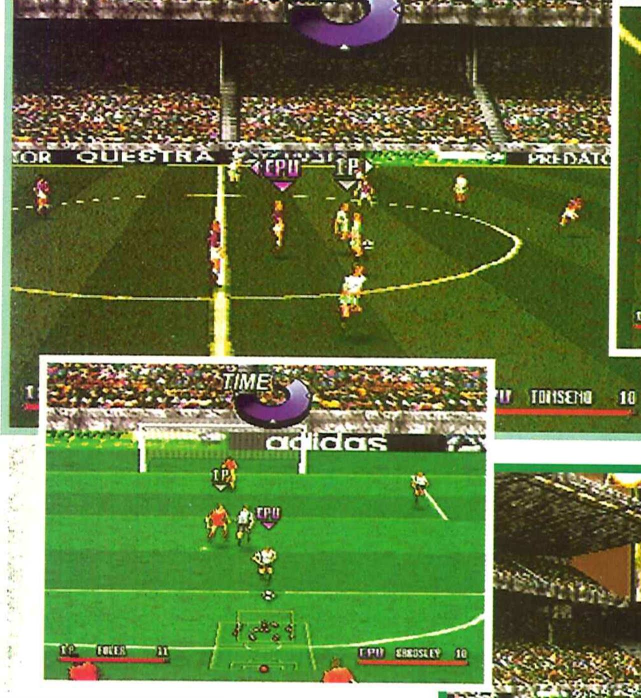
La calidad gráfica de este juego ya se empieza a mostrar en la sensacional "intro", probablemente la mejor que hayamos visto en un juego de fútbol. Todo una demostración de jugadores renderizados.

El repertorio de opciones de este juego no destaca precisamente por su amplitud. Cuenta con las posibilidades justas, aunque, eso sí, presentadas de forma espectacular. Como la configuración del pad, en la que cada botón nos muestra una imagen del movimiento correspondiente.



Psygnosis continúa en su línea de ofrecer títulos de calidad contrastada. Sin embargo, este juego podía haberse mejorado en algunos aspectos.

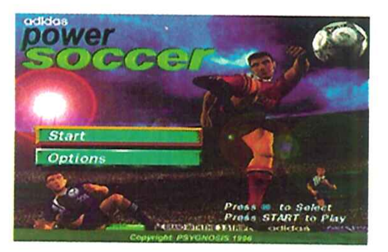




Dentro de las cuatro perspectivas del juego se incluye esta vista aérea. En ésta, sin embaRgo, resulta bastante difícil ver la situación de los compañeros.

La repetición de los goles también nos ofrece cuatro vistas diferentes, dos desde posiciones lejanas y otras dos desde detrás de la portería. No hay repeticiones para el resto de las jugadas

Consola:	PlayStation
Tipo:	Deportivo
Compañía:	Sony
Programación:	Psygnosis
Nº de jugadores:	De 1 a 4
Nº de fases:	Liga y Torneo
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	CD



GRÁFICOS: 93
El aspecto general es impresionante, pero destacan las increíbles animaciones de los jugadores y el movimiento del balón.

SONIDO: 91
Muy buenos los efectos de sonido al golpear la pelota y curiosas las voces de los/las comentaristas (sobre todo las femeninas).

JUGABILIDAD: 92
Se requiere cierta práctica, aunque con el tiempo se pueden realizar auténticas virguerías. Las posibilidades son infinitas.

DIVERSIÓN: 90
Con tantas posibilidades en el juego, la diversión está asegurada, a pesar de algunos pequeños defectillos técnicos.

VALORACIÓN: 91
Psygnosis ha realizado un programa con el nivel de calidad que todo el mundo espera de esta compañía, aunque quizás ha pagado un poco su inexperiencia en este género. De ahí que haya algunos detalles técnicos cuestionables en la jugabilidad que los más puristas sabrán encontrar. Y lo mismo puede decirse del limitado plantel de equipos o del discreto repertorio de opciones.
Estamos ante un juego bueno, muy bueno, que supera a todos sus rivales en muchos aspectos, pero al que le faltan aún algunos detalles para ser el juego de fútbol definitivo.

RANKING:

FIFA 96

Actua Soccer

Adidas Power Soccer

Goal Storm

Breath of Fire II

Vuelve el ROL

Capcom se desmarca del género de la lucha para embarcarse en un terreno casi exclusivo de compañías como Enix o Square: los juegos de rol. Y hay que reconocer que, sorprendentemente, la compañía nipona ha sabido llevar magistralmente este cambio, construyendo una historia muy sólida sostenida por una mecánica tradicional y sencilla pero muy, muy efectiva.

«Breath of Fire II» -la primera parte no llegó a salir en nuestro país-, se acerca más al rol puro que otros títulos como «Secret of Evermore» o «Illusion of Time». En este caso, el campo de acción no está tan delimitado como en los ejemplos anteriores, de manera que siempre podremos volver atrás o investigar nuevos caminos sin ceñirnos a un entorno fijo. Esta libertad de movimientos se traduce en un amplísimo mapeado en el que los lugares importantes, -como el castillo, las aldeas o las cavernas-, aparecen señalados por pequeños iconos que se convierten en amplias construcciones pobladas por numerosos habitantes con los que nos veremos obligados a conversar.

En cuanto a los combates, tampoco siguen la línea marcada por las últimas aventuras para Super Nintendo. En «Breath of Fire II» el arcade desaparece por completo y las batallas se plantean como auténticos ejercicios de estrategia en los que debemos estar atentos para utilizar convenientemente las magias -inevitables en este tipo de juegos-, o atacar al enemigo en el momento más oportuno.

Por supuesto, no podemos olvidarnos de los distintos personajes que irán apareciendo en la historia para aportarnos pistas, buscarnos complicaciones o sacarnos de un apuro. Y en cuanto al resto de elementos que forman parte de esta aventura, os los podéis imaginar: tiendas para comprar y vender hechizos, armas y armaduras, items para recuperar vida o hacérsela perder al rival, montones de historias paralelas y princesas en apuros que esperan ansiosas a que vayáis a rescatarlas.

Por desgracia, los textos del juego no van a estar traducidos al castellano, pero parar paliar este problema el cartucho se pondrá a la venta con un extenso manual de instrucciones y pistas.

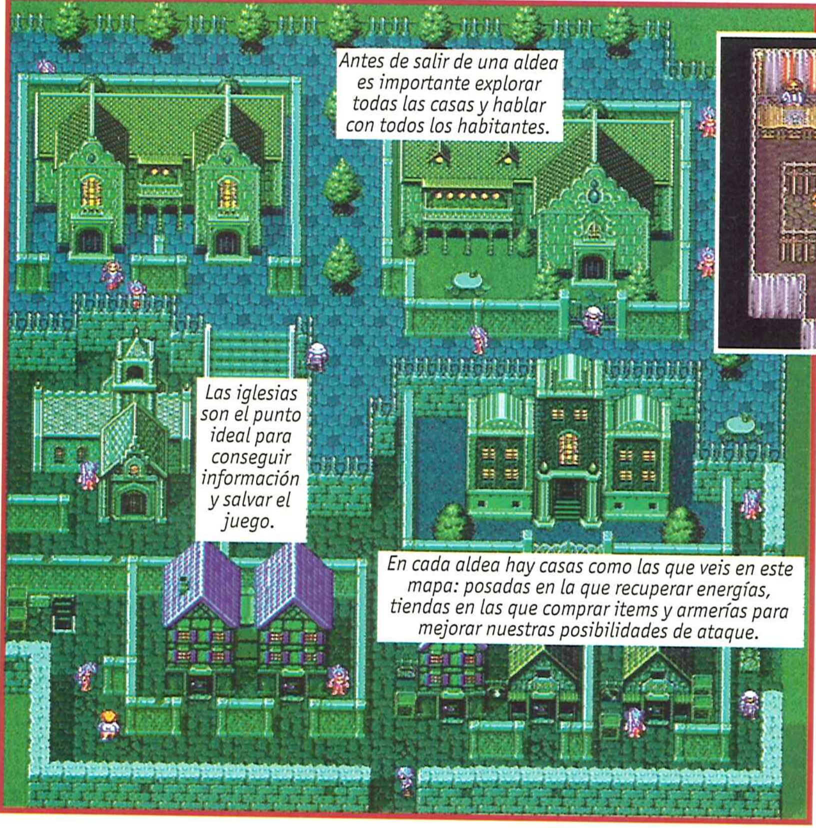
Dejando a un lado este pequeño inconveniente idiomático, los aficionados al Rol encontrarán en este título muchos motivos para la diversión.

Sonia Herránz

Landlord
Oh, SONI..
Have a good day at work!

Are these the men that will find my pet?





Antes de salir de una aldea es importante explorar todas las casas y hablar con todos los habitantes.

Las iglesias son el punto ideal para conseguir información y salvar el juego.

En cada aldea hay casas como las que veis en este mapa: posadas en la que recuperar energías, tiendas en las que comprar items y armerías para mejorar nuestras posibilidades de ataque.

Capcom nos propone un juego de Rol puro, en el que la estrategia y el diálogo son sus únicos componentes.

Consola:	Super Nintendo
Tipo:	Aventura
Compañía:	Capcom
Programación:	Capcom
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	- -
Niveles de dificultad:	1 nivel
Memoria:	24 megas



Gráficos: 87
Pese a su pequeño tamaño, están perfectamente definidos y cargados de detalles. Idóneos para el juego.

Sonido: 86
Una épica y adecuada banda sonora acompañada por unos efectos sonoros correctos.

Jugabilidad: 87
Tiene un control muy sencillo que no entorpece el juego. Su mecánica, tan distinta a la de las aventuras habituales, puede extrañar un poco al principio.

Diversión: 88
El idioma es una barrera importante en un juego con tanto texto, sin embargo con el manual y un poco de paciencia se pueden sacar largas horas de diversión.

Valoración: 87
El planteamiento de este juego es muy diferente al de las últimas aventuras para Super Nintendo. En esta ocasión no contamos con un personaje excepcionalmente animado que necesita también de las habilidades del jugador para la lucha, sino que estamos ante una aventura "pura" que prefiere un sistema inteligente para desarrollar los combates, que define a sus protagonistas por poderes a base de números y que ofrece muchas más opciones para la investigación a base de conversaciones.
Un juego de rol en al más amplio sentido de la palabra, dotado, sin duda, de grandes posibilidades.

Ranking:
Breath of Fire II

Secret of Mana

Secret of Evermore



En los combates los personajes atacan por turno y deben utilizar todo tipo de hechizos e items. Su desarrollo es totalmente estratégico, y el factor arcade queda completamente anulado.



Para cambiar de localización hay que moverse por este mapa que muestra los distintos escenarios. Una curiosidad es ver cómo avanzan el día y la noche.



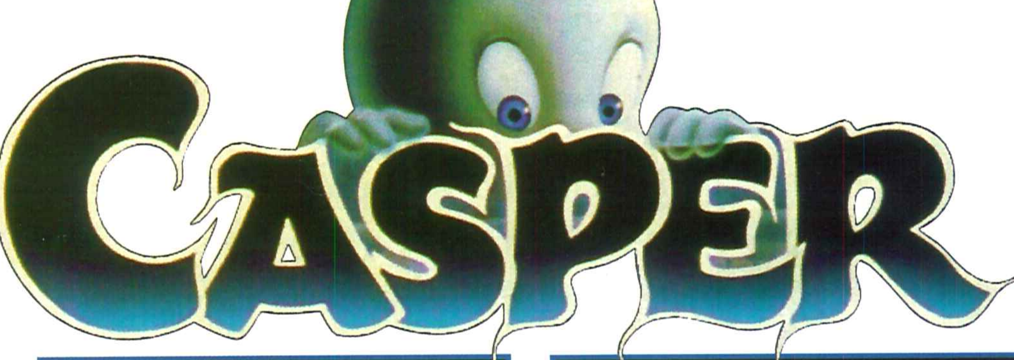




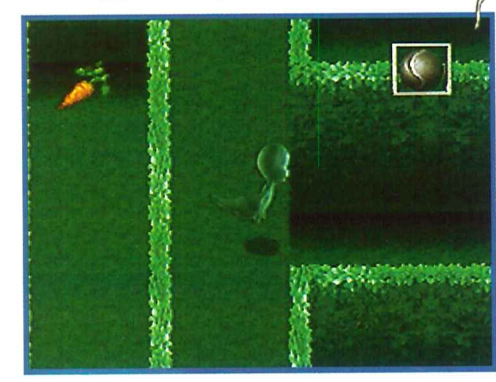
Cazar y pescar es una buena manera de recuperar energía. Eso sí, para llegar a un lugar como éste hay que localizarlo primero en el mapa exterior y haberse hecho previamente con la caña y el cebo adecuados.

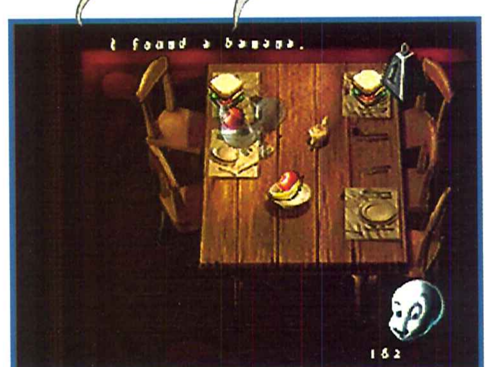






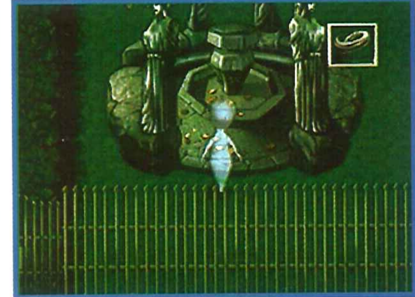






¿Quién teme a este fantasma?







El juego plantea multitud de situaciones complicadas que deberemos resolver con lógica. Por ejemplo, al apagar la chimenea con el cubo que previamente habremos llenado de agua, podremos entrar por el hueco y llegar a una habitación repleta de ítems.

«Casper» es una aventura gráfica en la que el uso de nuestra capacidad de deducción y nuestro sentido de la lógica adquieren un protagonismo casi total. Esto se debe a que nuestro simpático fantasmilla se verá en la obligación de seguir el argumento de la película que le hizo famoso a base de encontrar la solución a numerosas situaciones complicadas que se le irán presentando una tras otra.

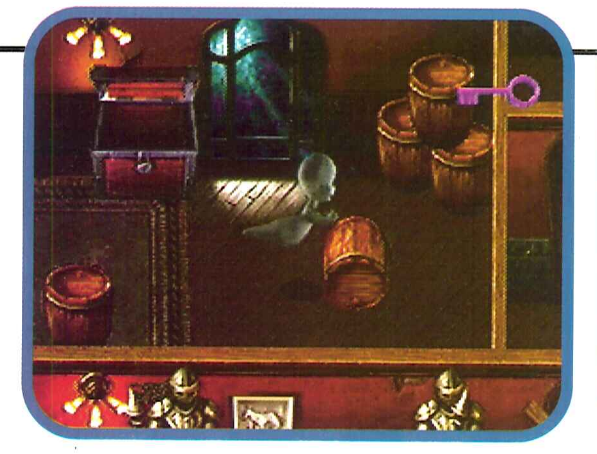
El juego comienza y se desarrolla en su totalidad en el interior de una mansión encantada, habitada por Casper y sus tres tíos. Cuando a la casa llegan un experto caza-fantasmas y su linda hija, Casper cree haber encontrado en la niña a la amiga que tanto necesita. Pero, siendo un "terrible fantasma", ¿cómo puede ganarse su amistad? En este preciso instante es cuando nosotros asumimos el papel de Casper y nos toca, como primera misión, encontrar un presente que agrade a Cat y a su padre y que les quite el miedo de encima.

A partir de ahí, todo el juego se desarrolla de la misma manera, es decir, que tendremos que ir resolviendo situación tras situación, para lo cual deberemos explorar minuciosamente cada rincón de la mansión con el fin de encontrar ese objeto que, aplicado correctamente en tal o cual lugar, nos permita seguir avanzando. Y todo ello mientras evitamos las "gamberradas" de nuestros tíos, que, ocultos en los lugares más insospechados, aparecerán cuando menos lo esperemos dispuestos a darnos un buen susto.

Sobre el escenario renderizado y tétrico de la mansión encontraremos, por tanto, innumerables puertas cerradas, pasajes ocultos, objetos con muy diversas utilidades y todo tipo de trampas.

Para salir airosos de este complicado laberinto contaremos con nuestra inteligencia y nuestro sentido de la orientación como principales armas. Si sabemos hacer un buen uso de ellas, la recompensa serán unas buenas dosis de entretenimiento y diversión.

Sonia Herránz





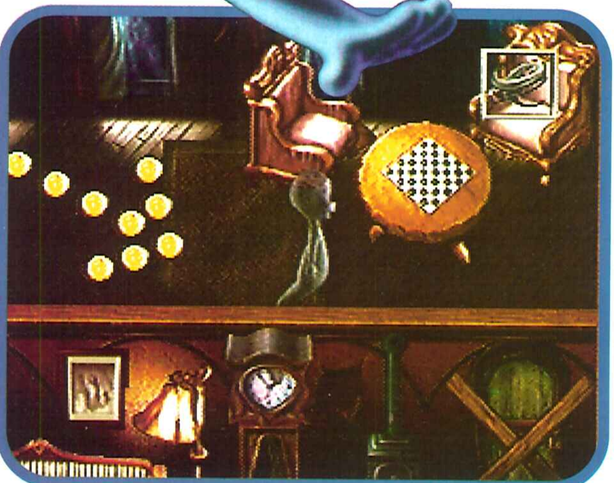
Consola:	PlayStation
Tipo:	Aventura
Compañía:	Interplay
Programación:	Interplay
Nº de jugadores:	1 Jugador
Nº de fases:	- -
Niveles de dificultad:	1
Memoria:	CD



*Por las habitaciones de la mansión se encuentran repartidos diversos fragmentos de cuadros **(1)** que Casper debe completar y que le permitirán ir ganando nuevos poderes y pasar a lugares en principio inaccesibles. El primer poder que se le otorga es el de convertirse en humo **(2)**, gracias a lo cual podrá colarse por los respiraderos. Después ganará la habilidad de convertirse en pelota **(3)** y podrá entrar por las ventanas entre habitaciones. La transformación en sierra **(4)** permitirá a Casper romper los tablones que clausuran algunas de las puertas. Además de estos poderes especiales, Casper no debe dejar escapar la ocasión de manipular las armaduras que encuentre **(5)**, ya que al moverles un brazo puede abrirse un pasadizo secreto. Y lo mismo decimos de los interruptores **(6)**, aunque no siempre sabremos qué puerta o qué cuadro se ha movido. Los cofres **(7)** suelen ocultar llaves para abrir las diferentes puertas u otros cofres. Como veis, en este juego no se puede dejar nada por probar.*



El éxito cinematográfico del 95 llega a PlayStation ofreciendo una aventura tan simpática y entrañable como su protagonista.





Desde esta pantalla pueden seleccionarse los objetos y los poderes a usar en cada momento. Algunos objetos deben utilizarse en lugares muy concretos, mientras que otros tienen una utilidad mucho más amplia.

Gráficos: 86
Los escenarios están muy bien ambientados y la mansión está detallada al máximo. Sin embargo, se echa en falta un poco más de variedad.

Sonido: 84
Contribuyen en gran medida a lograr una tétrica ambientación, aunque a veces no "pegan " mucho.

Jugabilidad: 86
Casper es muy sencillo de controlar. Las dificultades llegan a la hora de dar con las soluciones de los acertijos, aunque tampoco se puede decir que sea un juego excesivamente complicado.

Diversión: 86
Es un juego que da bastante de sí y que sabe atrapar por el encanto de su historia, escenario y protagonista. Una aventura con mucho encanto.

Valoración: 86
«Casper» es, sin duda, una muy buena opción para los amantes de las aventuras y los retos a la inteligencia, o para quienes quieran iniciarse en el tema. No es un juego tan completo -ni retorcido- como el popular «Mundo Disco», pero ofrece un argumento muy entretenido, posee un protagonista entrañable y no está exento de sorpresas ni de sentido del humor. Su mayor inconveniente es que puede hacerse un poco repetitivo ya que al final las situaciones son muy parecidas entre sí y, además, se juega siempre sobre un escenario poco abierto a las variaciones. Puede ser un título excelente para quienes no tengan mucha experiencia en esto de las aventuras gráficas y busquen una primera toma de contacto.

Ranking:
Mundo Disco

Casper

Myst

Virtual Open TENNIS

Si hay un género que se está beneficiando de la llegada de los polígonos al mundo de los videojuegos, ese es el deportivo. Tras el fútbol y el baloncesto, -los reyes indiscutibles del deporte-, el tenis viene a sumarse a la fiesta.

Sin embargo, también es cierto que aunque las nuevas consolas están aportando un aspecto mucho más "aparente" a todos los títulos, la belleza gráfica y la jugabilidad no siempre van unidas. Así nos hemos encontrado con algunos simuladores que, pese a tener una pinta impresionante, a la hora de la verdad no resultan tan divertidos como parecen.

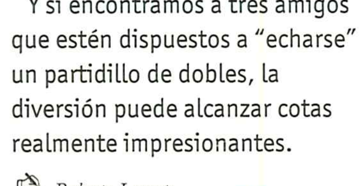
Afortunadamente, el equipo de programación Imagineer no ha caído en este error y ha sabido conjugar a la perfección técnica y capacidad de diversión en este «Virtual Open Tennis» para Saturn.

De entrada, este simulador pone a nuestra disposición un total de 10 tenistas diferentes y con ellos podremos afrontar partidos de dobles o individuales sobre 3 tipos de pista: hierba, tierra y cemento. La elección del jugador resultará vital, ya que cada uno de ellos domina algún golpe en especial (el saque, la volea, etc...) y se adapta mejor a un determinado tipo de superficie.

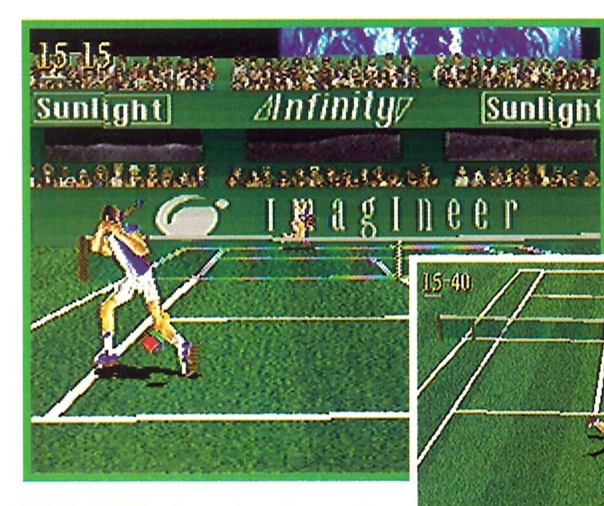
Una vez hayamos seleccionado al tenista con el que queremos jugar, se nos ofrecerá la posibilidad de optar entre disputar partidos amistosos, entrenar algunos golpes con una máquina lanza-pelotas o probar fortuna con los dos torneos que incluye el juego (similares a Roland Garros y Wimbledon).

Sea cual sea nuestra elección os podemos asegurar que el resultado será el mismo: nos encontraremos ante un excelente simulador que nos permitirá pasar horas y horas disfrutando a tope del apasionante deporte de la raqueta.

Y si encontramos a tres amigos que estén dispuestos a "echarse" un partidillo de dobles, la diversión puede alcanzar cotas realmente impresionantes.



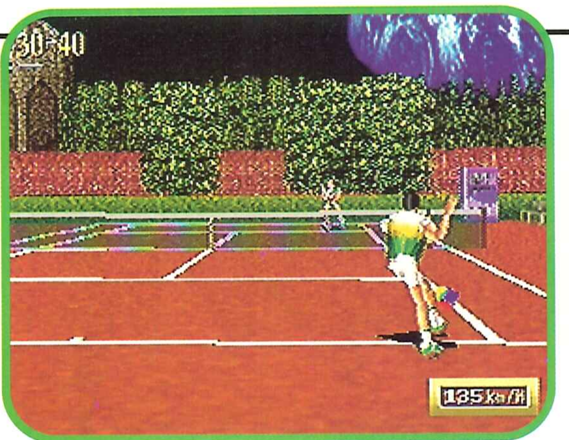
Roberto Lorente



El juego pone a nuestra disposición varias cámaras que nos permitirán seguir los encuentros desde diferentes puntos de vista.

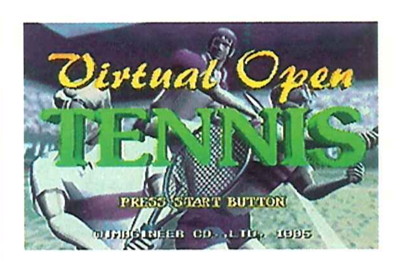
TENIS de categoría







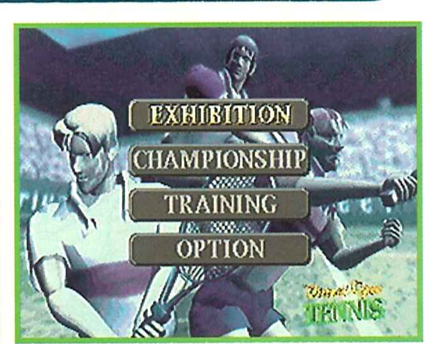
Consola:	SATURN
Tipo:	DEPORTIVO
Compañía:	ACCLAIM
Programación:	IMAGINEER
Nº de jugadores:	DE 1 A 4
Nº de fases:	10 JUGADORES
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	CD

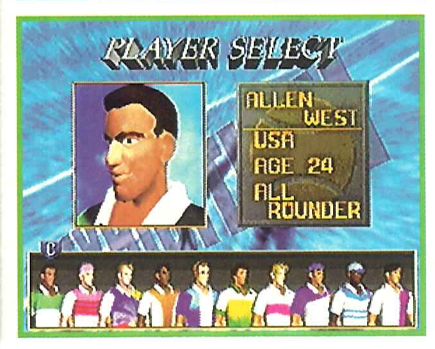


Un buen entrenamiento

Una de las opciones más de agradecer que presenta este juego es la que nos ofrece la posibilidad de entrenar varios tipos de golpes frente a una máquina lanza-pelotas.





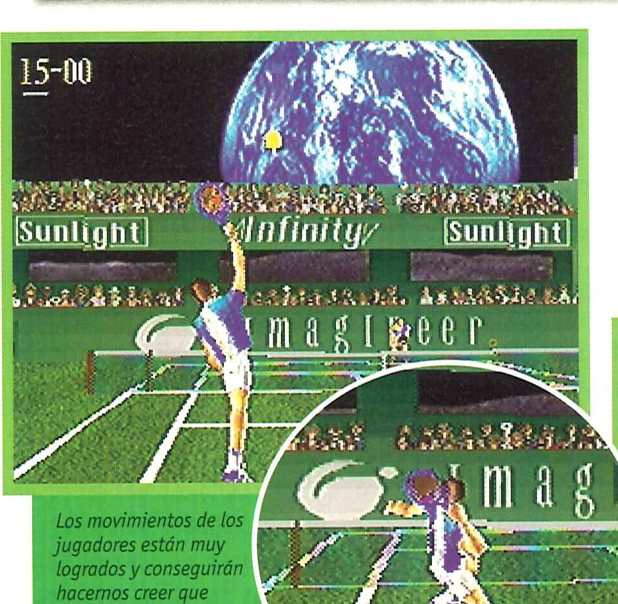


GRÁFICOS: 86
No son absolutamente rompedores, pero el diseño y los movimientos de los jugadores son muy realistas y cumplen a la perfección su cometido. A destacar las múltiples vistas disponibles.

SONIDO: 88
Hasta el más mínimo bote de la pelota está recogido con total realismo. La música, sin embargo, se hace un poco pesada tras unos cuantos partidos.

JUGABILIDAD: 90
Es realmente fácil de controlar y no tardaréis más de 20 minutos en hacer malabarismos con la raqueta.

DIVERSIÓN: 89
La ausencia de más torneos se deja sentir demasiado. De todas formas resulta muy divertido y no hay nada como conectar un segundo, tercer o cuarto pad para disfrutar a rabiar.



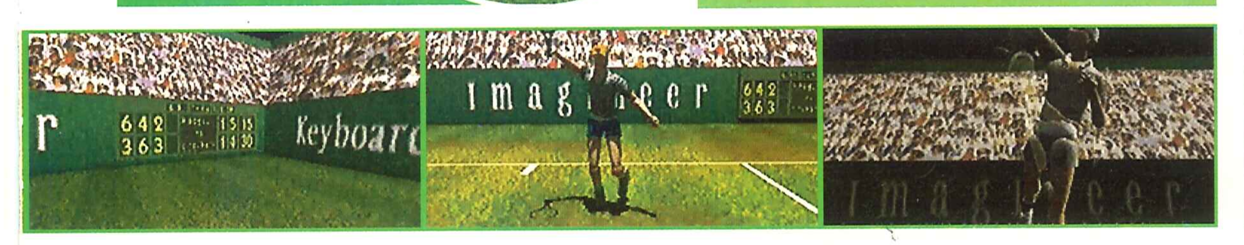
Los movimientos de los jugadores están muy logrados y conseguirán hacernos creer que realmente estamos jugando un partido de tenis. Y sin apenas cansarnos...

El tenis se estrena en Saturn con un muy buen simulador que hará las delicias de los aficionados a este deporte.

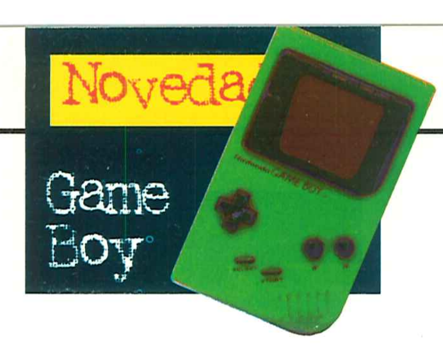


VALORACIÓN: 89

«Virtual Open Tennis» ha sabido combinar a la perfección su diseño poligonal con una jugabilidad muy elevada. El resultado final está a la altura de los mejores simuladores deportivos de la actualidad y únicamente su escaso menú de opciones le priva de una puntuación más alta.
Además, cuenta con el honor de ser el primer juego que el deporte de la raqueta tiene en Saturn.
Si te gusta el tenis o simplemente tienes un montón de amigos y quieres alegrarles la tarde del sábado no lo dudes: hazte con este juego cuanto antes.



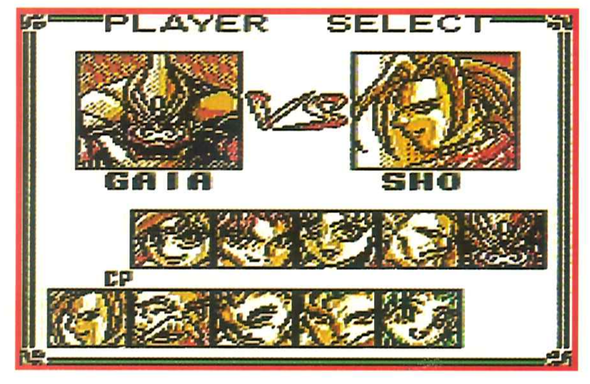
RANKING:
No existen otros juegos de tenis para Saturn.







Cada luchador cuenta con una pantalla de presentación en la que, aparte de lucir su palmito, hacen algún comentario alusivo al rival.



Igual que en las 32 bits, este «Toshinden» cuenta "de serie" con ocho luchadores, pero un sencillo truco hace aparecer a dos más.

Y el MITO se hizo portátil

Obviamente, Takara no ha logrado, -seguro que ni lo ha pretendido-, que su ensalzado «Toshinden» llegara a Game Boy intacto y sin mácula. Esta versión no es el mismo juego que pudimos ver en las 32 bits y podemos decir que, lógicamente, ni se acerca a la idea general del arcade original, ni plantea el mismo despliegue de estética tridimensional

El «Toshinden» portátil se "conforma" con ser un arcade de lucha "one vs one" atrevidamente divertido y muy, muy jugable. Que ya es mucho decir.

Nos encontramos, así, ante un cartucho que ha sabido aprovecharse -en el mejor sentido de la palabra-, de un título contrastado, de unos personajes reconocidos y de una nutrida serie de golpes especiales para presentar una versión ajustada al máximo a las posibilidades técnicas de Game Boy.

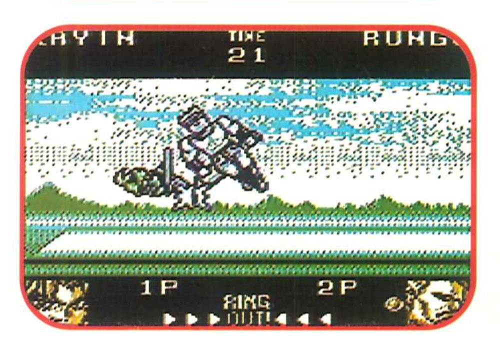
De esta forma, los combates se desarrollarán en escenarios lineales, si bien dispondremos de algunas interesantes opciones como la de saltar hacia un segundo plano para evitar algunos ataques o la de expulsar al contrario del ring.

Los personajes también se han visto renovados y, aunque conservan nombres y algunas características físicas, se les ha dotado de un cuerpecillo simpático que les da todo el aspecto de un dibujo "chinaka".

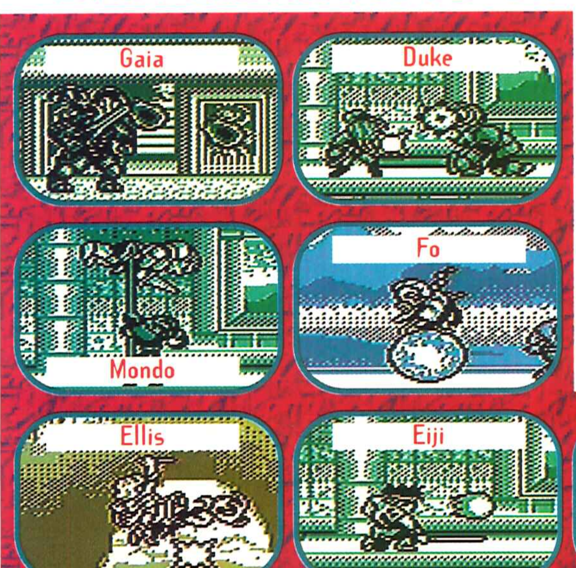
Lo que no han perdido, sin embargo, es la facultad de realizar los mismos e inverosímiles golpes especiales a una velocidad endiablada, tal y como sucedía e n las versiones para sus hermanas mayores.

Esta circunstancia, unida a unos gráficos brillantes, ha conseguido que el juego resulte vibrante y sumamente jugable, lo cual hace que este cartucho se gane nuestra ovación no sólo por el hecho de llamarse «Toshinden», sino por saber divertir por méritos propios.

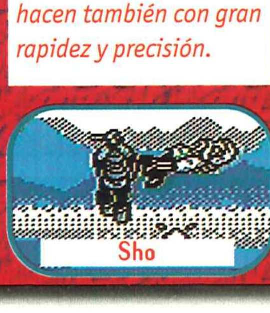
Sonia Herránz

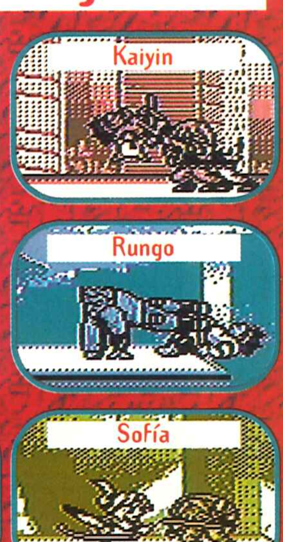


Diez luchadores en busca de la gloria



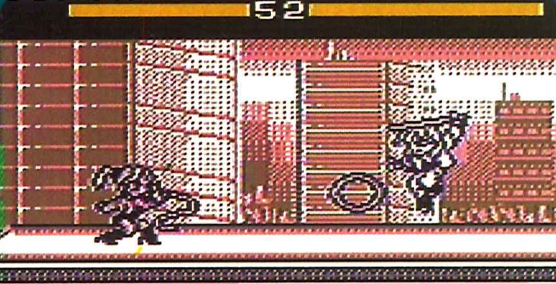
En Game Boy se mantiene el número de luchadores que vimos en las 32 bits. Estos diez personajes realizan, además, los mismos ataques y golpes especiales y lo hacen también con gran rapidez y precisión.







Parece increíble, pero Takara ha conseguido realizar en Game Boy una versión excepcional de «Toshinden».



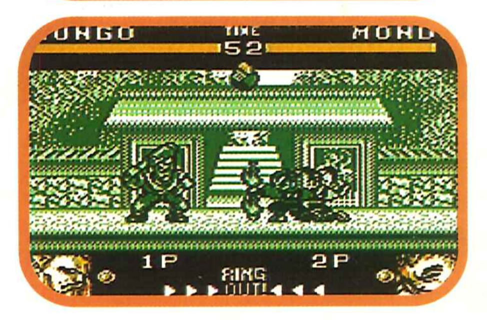








El juego está preparado también para ser disfrutado en Super Game Boy, ofreciendo igualmente la opción para dos jugadores simultáneos.



Consola:	Game Boy
Tipo:	Arcade
Compañía:	Takara
Programación:	Takara
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	8 luchadores
Niveles de dificultad:	4 niveles
Memoria:	4 megas



Gráficos: 89
No son en 3D, pero molan un montón. Los movimientos de los luchadores son rapidísimos y bastante precisos. De vez en cuando se produce algún parpadeo, sobre todo en la explosiones.

Sonido: 87
Hay una buena colección de melodías. Los efectos sonoros brillan al mismo nivel.

Jugabilidad: 90
La realización de los golpes especiales es muy sencilla lo que, junto a la rapidez de los movimientos, logran un gran dinamismo.

Diversión: 90
La gran calidad del juego y la posibilidad de dos jugadores simultáneos garantizan un interés tan inmediato como duradero. Sabe hacerse muy entretenido.

Valoración: 90
Vibrante y ágil, este juego ha sabido recoger la idea original de Takara, pero adaptándose perfectamente a Game Boy y desarrollando a la vez una personalidad propia. Así, podemos disfrutar de un simulador de lucha que a todas luces parecía fuera del alcance de una portátil, pero que posee todas las cualidades como para convertirse en un título que agradará a todos. Es obvio que sólo guarda ciertos parecidos con la versión original para PS-X, pero su jugabilidad, la gran cantidad de golpes especiales que podemos efectuar y la brillantez de sus gráficos le colocan en lo más alto del género.

Ranking:
Toshinden

World Heroes 2 Jet

Killer Instinct















Lagarto, lagarto



Todo el mundo sabe de la habilidad de las lagartijas para pegarse a las paredes y trepar por lugares inaccesibles. Pero, ¿qué tal se les dan las plataformas a estos inquietos bichitos? La respuesta la tenéis en «Gex», un compacto de Crystal Dynamics en el que tendréis ocasión de comprobar cómo un simpático especimen de esta raza se mete entre pecho y espalda la friolera de 20 niveles con la misma facilidad con la que se merienda un mosquito.

La historia empieza con que nuestro resbaladizo amigo era un tele-adicto de pro y el malo de turno (el Señor de la Dimensión Intermedia) decidió llevárselo a sus dominios. Así, le mandó una mosca robótica que metió a Gex dentro de una pantalla.

A partir de este momento

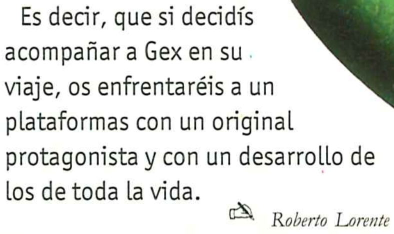
nuestro amigo se ve obligado a pasar a través de 4 mundos que recrean otros tantos géneros televisivos: los dibujos animados y las "pelis" de miedo, de la selva y de artes marciales.

Cada uno de estos mundos contiene 5 niveles puramente plataformeros y para pasar de uno a otro será necesario que localice los mandos a distancia que encienden cada nivel y cada mundo.

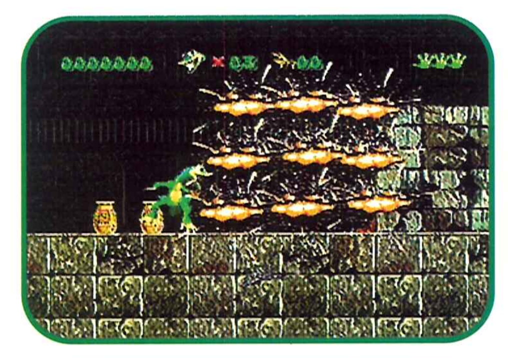
Tanto los decorados como los enemigos que encontraréis tendrán mucho que ver con el mundo en el que estéis y de esta forma os veréis las caras con zombies, animales salvajes, luchadores de sumo o personajes de dibujos animados.

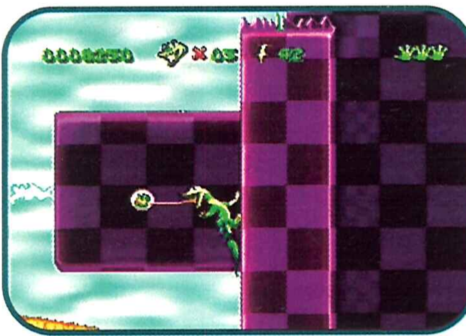
Igualmente, descubriréis montones de ítems que os permitirán recuperar energía, disparar bolas de fuego, lanzar un aliento helado, conseguir vidas extras o ganar passwords.

Es decir, que si decidís acompañar a Gex en su viaje, os enfrentaréis a un plataformas con un original protagonista y con un desarrollo de los de toda la vida.



Roberto Lorente









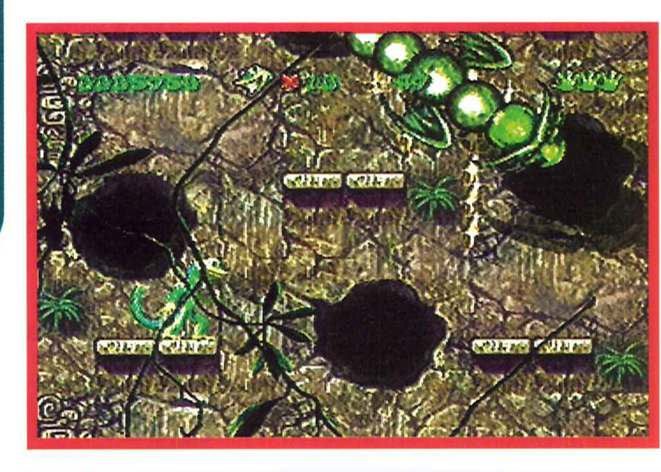
Estos son los cuatro mundos-película que tendrá que recorrer Gex si quiere volver a casa. Esparcidos por sus mapeados podréis encontrar los mandos a distancia que os abrirán nuevos caminos.





Consola:	PlayStation
Tipo:	Plataformas
Compañía:	Crystal Dynamics
Programación:	Crystal Dynamics
Nº de jugadores:	1 Jugador
Nº de fases:	20
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	CD





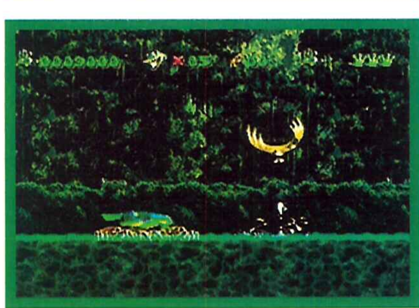
El género de las plataformas amplía su oferta con «Gex», un juego muy divertido protagonizado por una simpática lagartija.



Los cuatro mundos por los que viajará Gex le llevarán a vivir las experiencias más variopintas. Como ejemplo, aquí tenéis un vertiginoso viajecito en cohete, que tiene lugar en la película de dibujos animados.



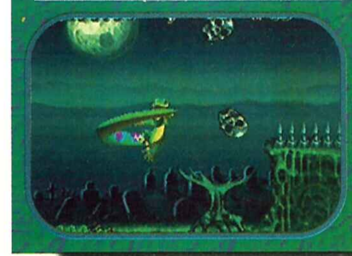




Agil como una lagartija

Gex demostrará una gran habilidad para desplazarse por cualquier lugar. Lo mismo le da saltar de un lado a otro que arrastrarse por paredes y techos.







GRÁFICOS: 88

Junto a unos escenarios llenos de color podréis encontrar a un protagonista renderizado de lo más simpático. No muy espectaculares, pero efectivos.

SONIDO: 91

Los continuos comentarios graciosos de Gex se encargarán de que prestéis mucha atención a este apartado. Buenas músicas y mejores efectos sonoros.

JUGABILIDAD: 89

El personaje protagonista realiza un montón de acciones diferentes, pero esto no significa que haya que aprenderse muchas combinaciones de botones. En muy poco tiempo le cogeréis "el truco" a esta lagartija.

DIVERSIÓN: 90

Sin ofrecer nada innovador al género, "Gex" sabrá divertir a los apasionados de las plataformas, poniendo a prueba la resistencia de sus pads.

VALORACIÓN: 89

La oferta de juegos de plataformas para PlayStation se va haciendo cada vez más interesante gracias a títulos como este «Gex». Si os acercáis a él sin prejuicios podréis disfrutar con un juego que contiene todos los tópicos del género pero que impone la simpática personalidad de su protagonista para salir airoso de cualquier objeción que se le pueda poner. Desde luego no va a marcar un hito en la historia del videojuego, pero podéis estar seguros de que os entretendrá y divertirá.

RANKING:

Rayman

Mickey's Wild Adv.

Gex



ZERO divide

Combates virtuales



La lucha continúa recibiendo en PlayStation representantes que se decantan por una de las dos opciones gráficas posibles: sprites o polígonos. «Zero Divide» se encuadra en el segundo grupo, aunque, lejos de intentar imitar figuras humanas, -como suele ser habitual- presenta unos extraños engendros que se supone son entes informáticos que luchan en mundos virtuales contra un poderoso e inteligente virus.

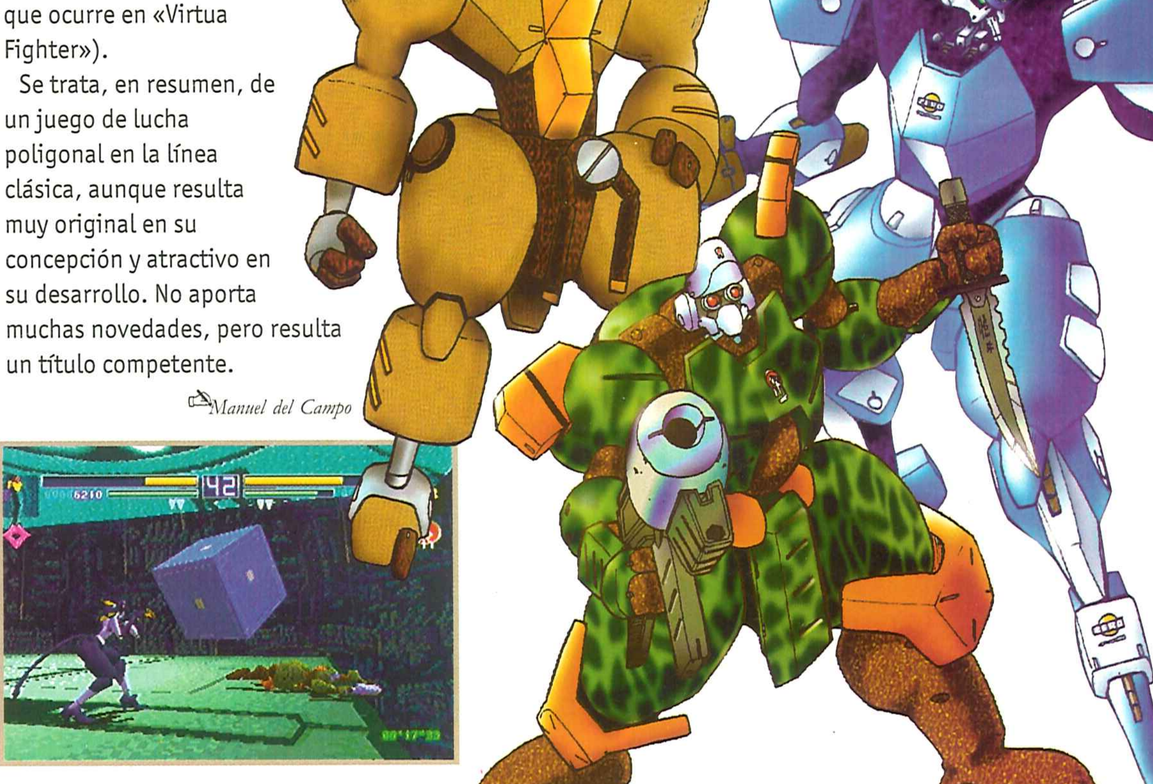
Precisamente estos dos aspectos, el peculiar diseño de luchadores y escenarios y el rebuscado argumento, son los detalles que le dan cierto aire original a este nuevo torneo "uno contra uno", ya que, por lo demás, «Zero Divide» presenta los elementos típicos de casi todos los juegos de lucha.

Este compacto resulta bastante completo, pues en él se reúnen muchas virtudes vistas en otros juegos de este tipo. A saber: un excelente y amplísimo repertorio de movimientos y golpes, un equilibrio notable entre los luchadores, -que provoca combates muy interesantes-, diferentes perspectivas jugables, y la siempre atractiva posibilidad de acabar con el contrario arrojándole fuera del "ring". No está presente, sin embargo, el concepto de tridimensionalidad que vimos en «Toh Shin Den», aunque los luchadores sí pueden cambiar de plano obligados por el desarrollo del combate o tras realizar una llave que arroje al rival contra el suelo (exactamente igual que ocurre en «Virtua Fighter»).

Se trata, en resumen, de un juego de lucha poligonal en la línea clásica, aunque resulta muy original en su concepción y atractivo en su desarrollo. No aporta muchas novedades, pero resulta un título competente.

Manuel del Campo







Todos los personajes cuentan con originales golpes especiales que van desde el disparo con una especie de bazooka (arriba), hasta el fuego expulsado por la boca de Drago. En la guerra, -aunque sea virtual-, vale todo.

Ocho entes virtuales

El aspecto de los luchadores de este juego resulta extraño, pero atractivo. El rebuscado argumento ha permitido presentar a unos seres que, sin ocultar su origen poligonal, no son ni humanos, ni monstruos, ni robots. Se trata de seres vituales diseñados por ordenador.

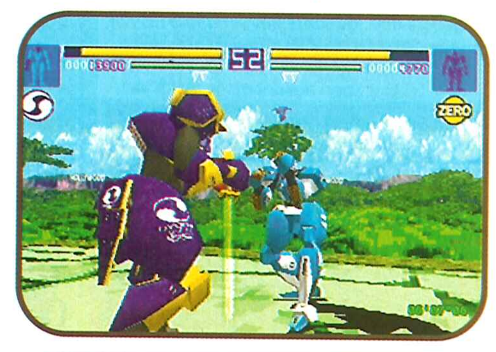




Aunque los luchadores no tienen libertad total de movimientos, existe una cierta sensación de 3D. El seguimiento de la acción desde varias "cámaras" o la presencia de sombras, contribuyen a lograr este efecto.



Ocean propone un nuevo juego de lucha que posee los ingredientes necesarios para convertirse en uno de los grandes del género.



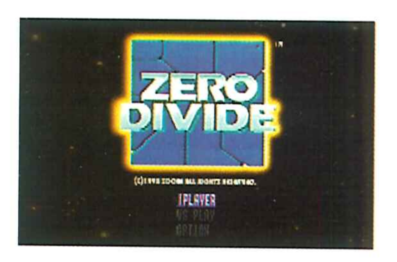


Una de las maneras de conseguir la victoria es arrojar al rival fuera del escenario, aunque es posible que éste consiga aferrarse al borde y volver al combate.





Consola:	PLAYSTATION
Tipo:	LUCHA
Compañía:	OCEAN
Programación:	ZOOM
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	8 LUCHADORES
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	CD



GRÁFICOS: 91

A pesar de su particular aspecto, el juego resulta muy vistoso, con unos bonitos escenarios y unas animaciones excelentes.

SONIDO: 88

Cumplen sin grandes alardes los efectos de sonido y pasan desapercibidas las melodías.

JUGABILIDAD: 91

Los luchadores son fáciles de manejar, los movimientos especiales no ofrecen problemas y la dificultad está ajustada.

DIVERSIÓN: 89

Es un gran juego de lucha, pero no aporta gran cosa en el género. Muy divertido, pero sin capacidad de deleitar.

VALORACIÓN: 89

«Zero Divide» viene a sumarse a la ya nutrida lista de los grandes simuladores de lucha.
El juego posee numerosas virtudes, -como pueden ser todo el apartado gráfico, el elaborado argumento y algún que otro detalle en los combates-, y, en general, resulta un "uno contra uno" completísimo que hace gala de una jugabilidad sobresaliente.
El único inconveniente es que se enfrenta al echo de que ya hay varios títulos que ofrecen lo mismo, o incluso algo un poco mejor.
En cualquier caso, es una más que recomandable opción para los seguidores del género.

RANKING:

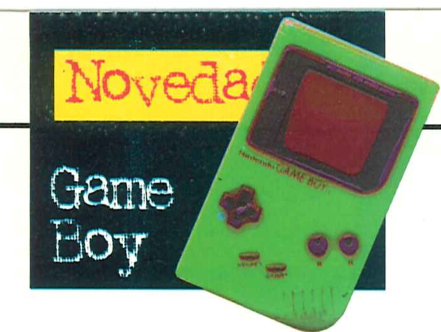
Tekken

Toh Shin Den

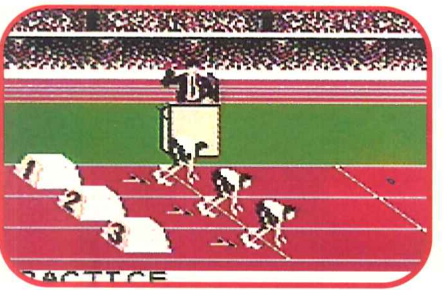
Street Fighter Alpha

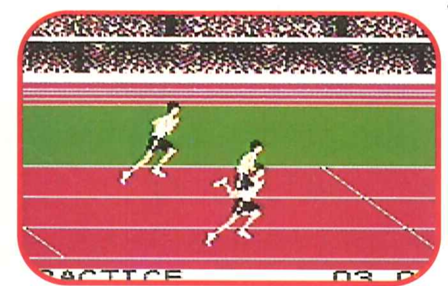
Zero Divide





¡Que empiecen los JUEGOS!





100 metros lisos: *Para tener aspiraciones de triunfo en esta prueba lo único que necesitáis es una gran velocidad con los dedos. Hay que conseguir derrotar a los dos contendientes pulsando los botones "A" y "B" lo más rápidamente posible.*

El objetivo de todo deportista es subirse a lo más alto del podium. En este juego tendremos que luchar muy duramente para conseguir la codiciada medalla de oro.

A falta de unos cuantos meses para su celebración, las Olimpiadas de Atlanta ya empiezan a dar sus frutos jugables en forma de cartuchos donde se reúnen las pruebas más populares y espectaculares de este cónclave de atletas.

THQ ha querido ser la primera en saltar a la pista con un cartucho para Game Boy que nos recordará, -aunque sólo sea por su mecánica de juego-, al genial y divertido «Track and Field» de Konami.

Como es habitual en este tipo de juegos, «Olympic Games» se centra fundamentalmente en las pruebas de atletismo y tiro. De este modo podemos encontrar carreras, saltos y lanzamientos divididos a su vez en diferentes categorías.

Al iniciarse el juego podremos optar entre dos modos básicos, uno en el que podremos entrenar cada prueba y otro con el que entraremos en la competición pura y dura, medallero olímpico incluido. En cualquiera de las dos modalidades tendremos las mismas diez pruebas en las que demostrar el estado de forma y la rapidez de nuestros dedos. Y es que el sistema de juego se basa precisamente en lo rápido que seamos capaces de pulsar los botones tanto de disparo como de dirección del pad.

A nivel gráfico hay que reconocer lo bien que se ha conseguido plasmar los movimientos de los atletas y encontrar las perspectivas más adecuadas para cada prueba.

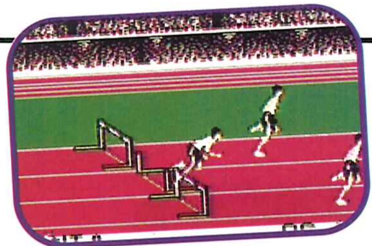
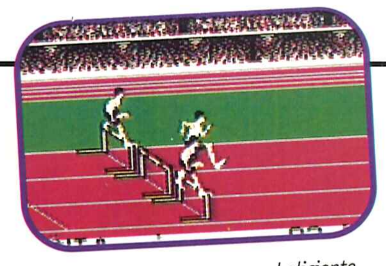
Esta combinación de factores permite un juego muy dinámico que se ve favorecido por el hecho de que no resulta demasiado complicado realizar los movimientos de correr o saltar.

El único "pero" que podría ponérsele a este cartucho es el número de pruebas, que puede hacerse corto. Claro que para evitar este problema están los 4 niveles de dificultad y el reto que supone copar todos los "oros" del medallero. Eso sin contar con la opción que permite que cuatro jugadores compitan entre sí.

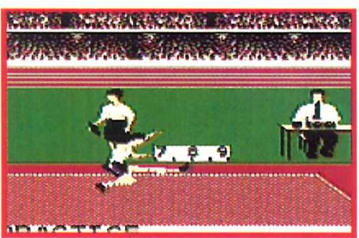
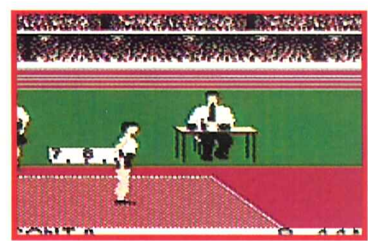
Sin duda, con un poco de práctica, acabaréis sacándole todo el partido a este adictivo cartucho.

Teniente Ripley



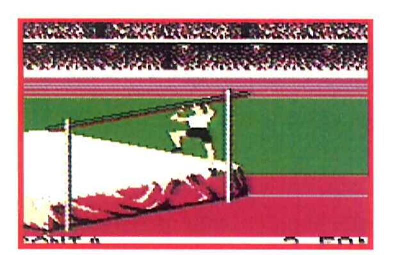
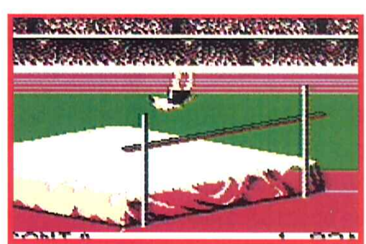
100 metros vallas: *Casi, casi como los 100 metros lisos, pero con el aliciente añadido de que tendremos que calcular el momento exacto para saltar las vallas pulsando el botón adecuado del pad de control. Las cosas empiezan a complicarse.*

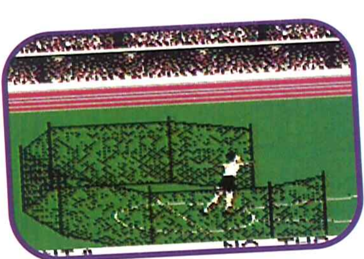
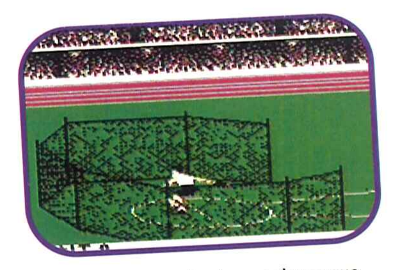
Salto de longitud: *Para conseguir un buen salto es necesario coger antes una buena velocidad en la carrera. Lógicamente hay que saltar antes de la línea blanca pulsando arriba y derecha. Tendréis tres intentos para conseguir la mejor marca.*



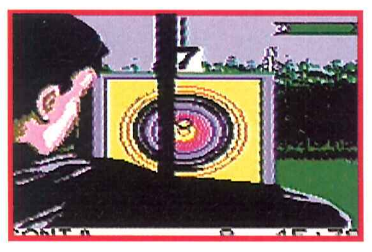

Triple salto: *La velocidad y la coordinación serán imprescindibles para superar esta difícil prueba. Además de ganar la suficiente velocidad hemos de calcular perfectamente el impulso de los tres saltos si no queremos acabar estampados en la pista.*

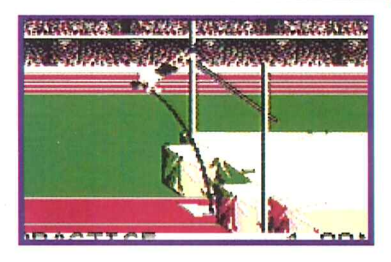
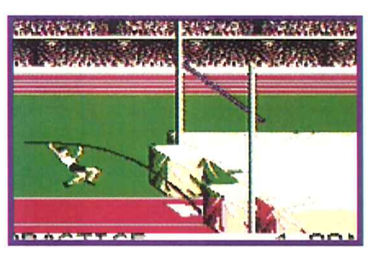
Salto de altura: *No es demasiado complicado superar el listón siempre y cuando hayamos cogido suficiente carrerilla y estemos atentos para saltar en el momento adecuado. De las pruebas de salto es la que menos problemas de ejecución plantea.*

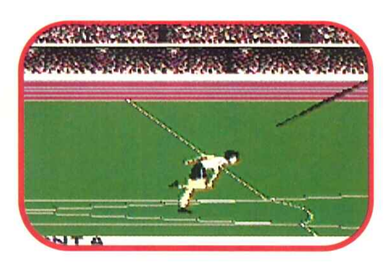
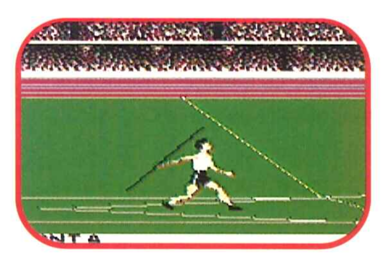
Lanzamiento de disco: *Hay que aprovechar muy bien las tres opciones que tenemos, porque el lanzamiento de disco no es precisamente sencillo. Tendremos que hacer rotaciones de 360° con el pad y luego soltar el disco justo al encarar la calle.*




Tiro con arco: *El viento, la fuerza, la altura y la desviación son algunos factores que hay que tener en cuenta para que nuestras flechas den en el blanco. Cinco tandas de tiro en las que se suma la puntuación total darán el ganador. Hay que afinar la puntería.*

Salto con pértiga: *No es sencillo dominar este salto, pero si cogéis bastante velocidad y atináis a clavar la pértiga en la base tendréis solucionados muchos problemas. Primero hay que pulsar en el pad hacia abajo y luego hacia arriba.*

Lanzamiento de jabalina: *Lo más importante para ejecutar este lanzamiento es no pisar nunca el borde de la pista. La velocidad de carrera es básica, pero las buenas marcas se logran ajustando el ángulo de lanzamiento.*




Tiro al plato: *Con un botón se pide plato y con el otro se descerrajan los dos tiros con los que contamos por plato. El control de la mira se hace muy lioso al principio, por lo que no está de más probar primero en una tanda de entrenamiento.*

Consola:	GAME BOY
Tipo:	DEPORTIVO
Compañía:	THQ
Programación:	BLACK PEARL/ TIERTEX
Nº de jugadores:	1 A 4
Nº de fases:	10 PRUEBAS
Niveles de dificultad:	4
Memoria:	4 MEGAS



GRÁFICOS: 89

Se han conseguido personajes muy bien animados y de un tamaño más que respetable que refuerzan la sensación de realismo.

SONIDO: 75

La música es repetitiva y cansina y tampoco hay excesivos efectos sonoros. Sin duda, es el aspecto más flojo del juego.

JUGABILIDAD: 88

A pesar del consabido e incómodo "botoneo" típico de estos juegos, no resulta excesivamente complicado. Acabarán doliéndote los dedos.

DIVERSIÓN: 87

Resulta directo, adictivo y no es nada difícil "picarse".
Sabe atrapar y entretener desde el primer momento.
La opción de cuatro jugadores en la misma competición le añade alicientes.

VALORACIÓN: 87

Ante un juego como éste lo primero que se te pasa por la cabeza es que es una lástima que no se hayan incluido más pruebas. Hay diez, que no está nada mal, pero el juego está tan bien hecho y la jugabilidad está tan ajustada que después de echar un par de partiditas te apetecería probar más y más deportes.
Pese a estar hablando de un juego de posibilidades limitadas, se le ha dotado de un gran planteamiento gráfico con unas excelentes animaciones y una mecánica ya vista pero muy efectiva.
Recomendado para todo tipo de jugones.

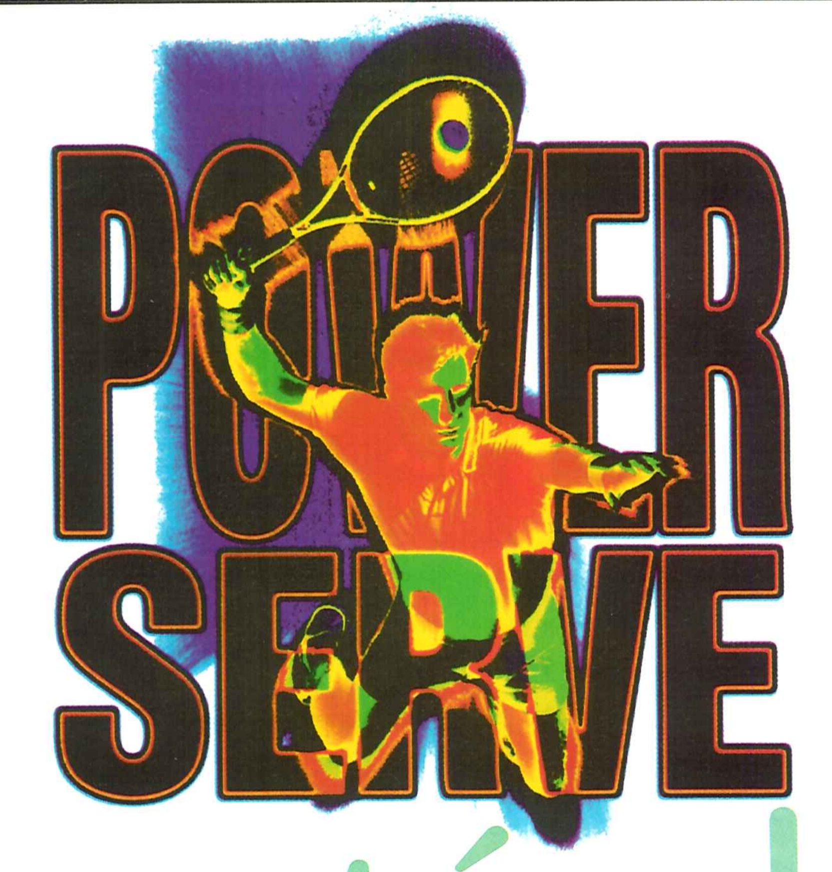
RANKING:

Track and Field

Olympic Summer Games



En esta pantalla podéis ver a los ocho jugadores (cuatro chicas y cuatro chicos) que «Power Serve» pone a nuestra disposición. Cada uno tiene un estilo de juego diferente, pero, a la larga, este plantel de tenistas se hace un poco escaso.



Deporte y espectáculo

Ocean trae a PlayStation el primer juego de tenis que se ha visto en las consolas de 32 bit. Se trata de «Power Serve» un simulador que se ha adherido a la tendencia poligonal y al juego de cámaras y perspectivas como si de una arcade de lucha se tratara. Es más, parece que «Power Serve» gasta más esfuerzos en impactar visualmente que en agradar "jugablemente".

Al iniciarse el juego, nuestras posibilidades de elección se limitan a optar entre singles o dobles, el número de sets del partido (1, 3 ó 5), el tipo de pista (sintética, hierba, tierra batida) y el jugador que queremos controlar de entre ocho disponibles. No podemos entrar en ningún torneo, ni luchar por el número uno del ranking mundial. Lo más parecido a una competición es grabar nuestro nombre en la Memory Card y comprobar nuestras estadísticas cada vez que juguemos. Sin duda, una deficiencia que le resta interés a largo plazo.

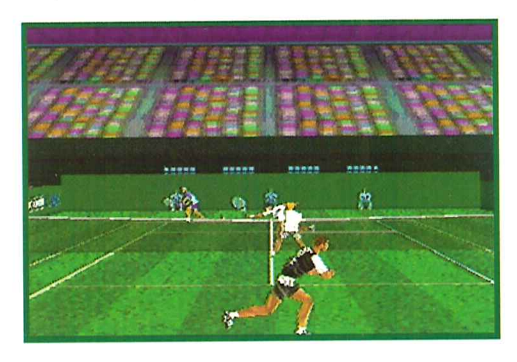
En cuanto al juego en sí hay que decir que para llegar a controlar bien al tenista hace falta mucha, mucha práctica. Las buenas animaciones de los jugadores ralentizan las acciones para conseguir adaptar tus movimientos a la situación de la bola y, además, cada golpe del contrario debe ser respondido no sólo con el botón adecuado, sino también con el movimiento de pad preciso, lo que complica notablemente las cosas.

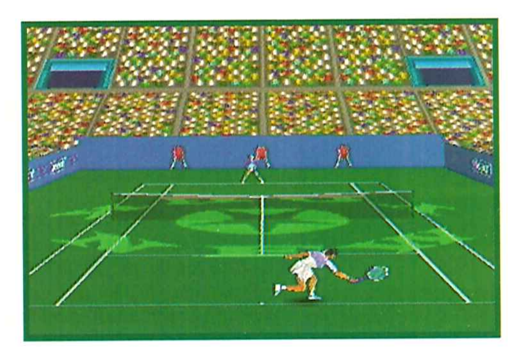
Gráficamente «Power Serve» se adapta a la tendencia del momento, ofreciendo un apartado técnico impactante basado en polígonos y texturas que busca en todo momento dejar patente el efecto 3D. Como aspecto más reseñable encontramos un extraordinario juego de cámaras que permite seguir el juego desde cuatro ángulos distintos. Además, existen seis perspectivas diferentes que pueden aplicarse desde la cámara frontal, e incluso se puede jugar a pantalla partida o desde una perspectiva subjetiva. Por desgracia, la mayoría de estos puntos de vista resultan algo enrevesados y no demasiado jugables.

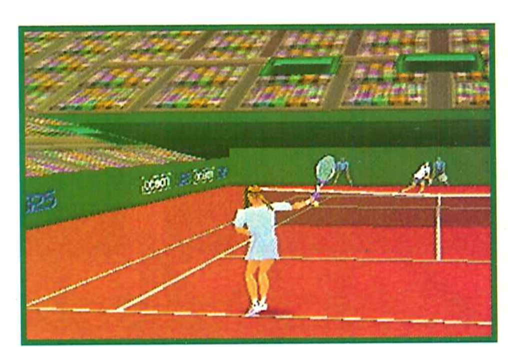
La elevada calidad visual del juego se ha dejado de aplicar, sin embargo, en uno de los elementos más importantes de todo simulador de tenis: la pelota. En algunos momentos y desde algunos ángulos se llega a perder de vista, lo que en un deporte tan dinámico como el tenis supone un serio inconveniente.

Por todos estos motivos, acostumbrarse a jugar con «Power Serve» resulta algo complicado, pero lo cierto es que, tras mucha práctica y algo de empeño, podemos llegar a pasar buenos ratos dándole a la raqueta.

Sonia Herránz

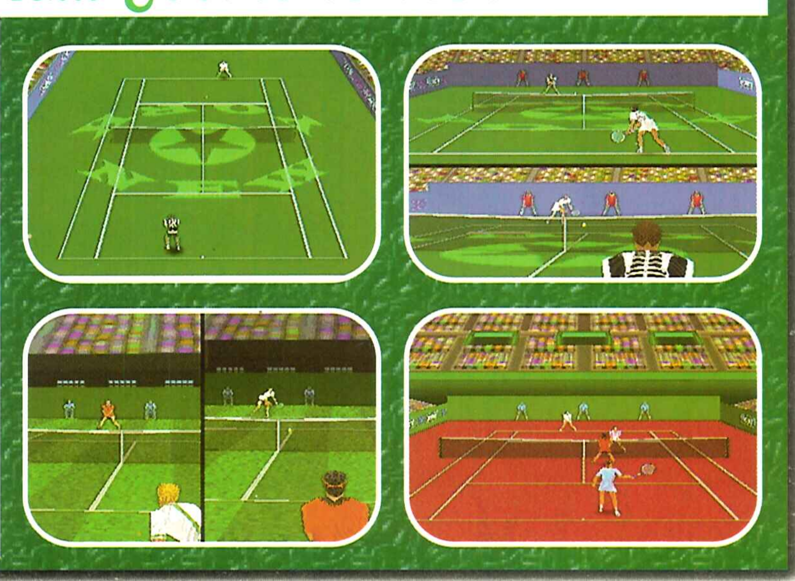


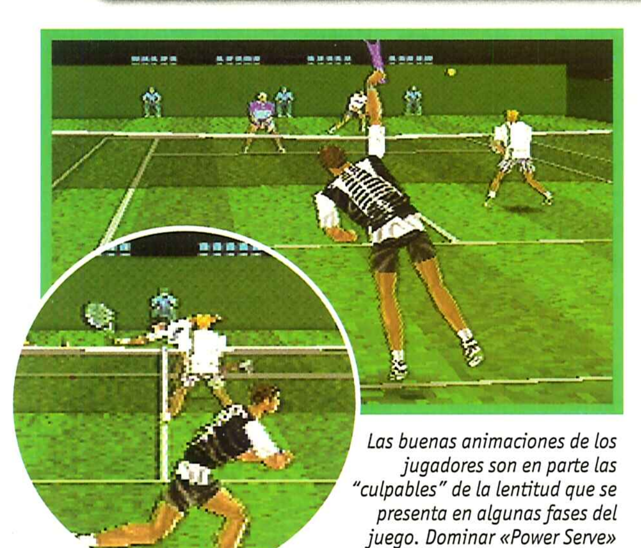




Y tú... ¿cómo lo ves?

Pausando el juego y pulsando el botón "select" podemos modificar la cámara con la que seguir el partido. Encontraréis dos vistas a pantalla partida para mostrar los dos extremos de la pista y otras dos encargadas de mostrar toda la cancha desde una perspectiva más o menos aérea. A parte, podréis optar entre otras seis perspectivas distintas, una de ellas subjetiva.

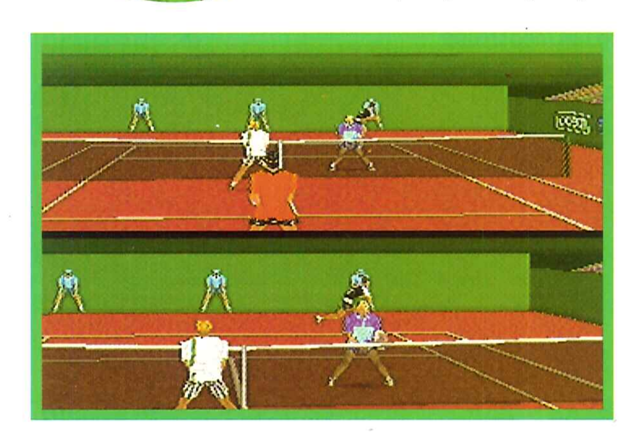


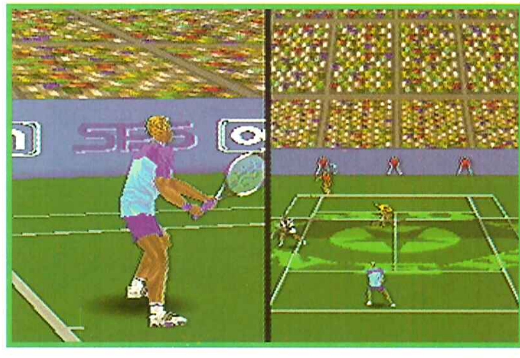


Las buenas animaciones de los jugadores son en parte las "culpables" de la lentitud que se presenta en algunas fases del juego. Dominar «Power Serve» requiere paciencia y tiempo.

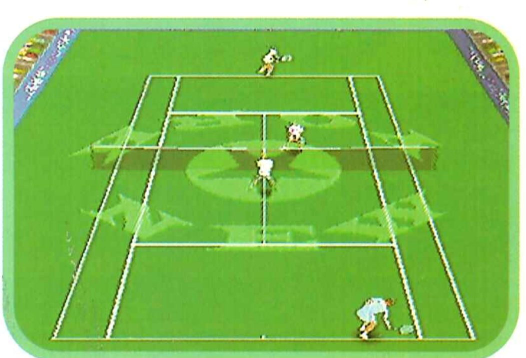


Después de cada tanto disfrutaremos de una breve animación que mostrará la alegría o la resignación del jugador protagonista.





No todas las perspectivas resultan igual de jugables. Algunas de ellas resultan muy efectistas, pero muestran a nuestro jugador desde ángulos en los que es imposible seguir el juego.



La vista aérea, en principio la más "lógica" para jugar, resulta bastante incómoda de controlar debido a la elevada dificultad que entraña poder seguir la trayectoria de la pelota.

Ocean ha realizado un brillante simulador de tenis que destaca más por su impresionante aspecto gráfico que por los niveles de jugabilidad alcanzados.

Consola:	PLAYSTATION
Tipo:	DEPORTIVO
Compañía:	OCEAN
Programación:	PSP
Nº de jugadores:	DE 1 A 4
Nº de fases:	8 TENISTAS
Niveles de dificultad:	1 NIVEL
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 88
Espectaculares, pero tanto virtuosismo ha provocado que se pierda jugabilidad.

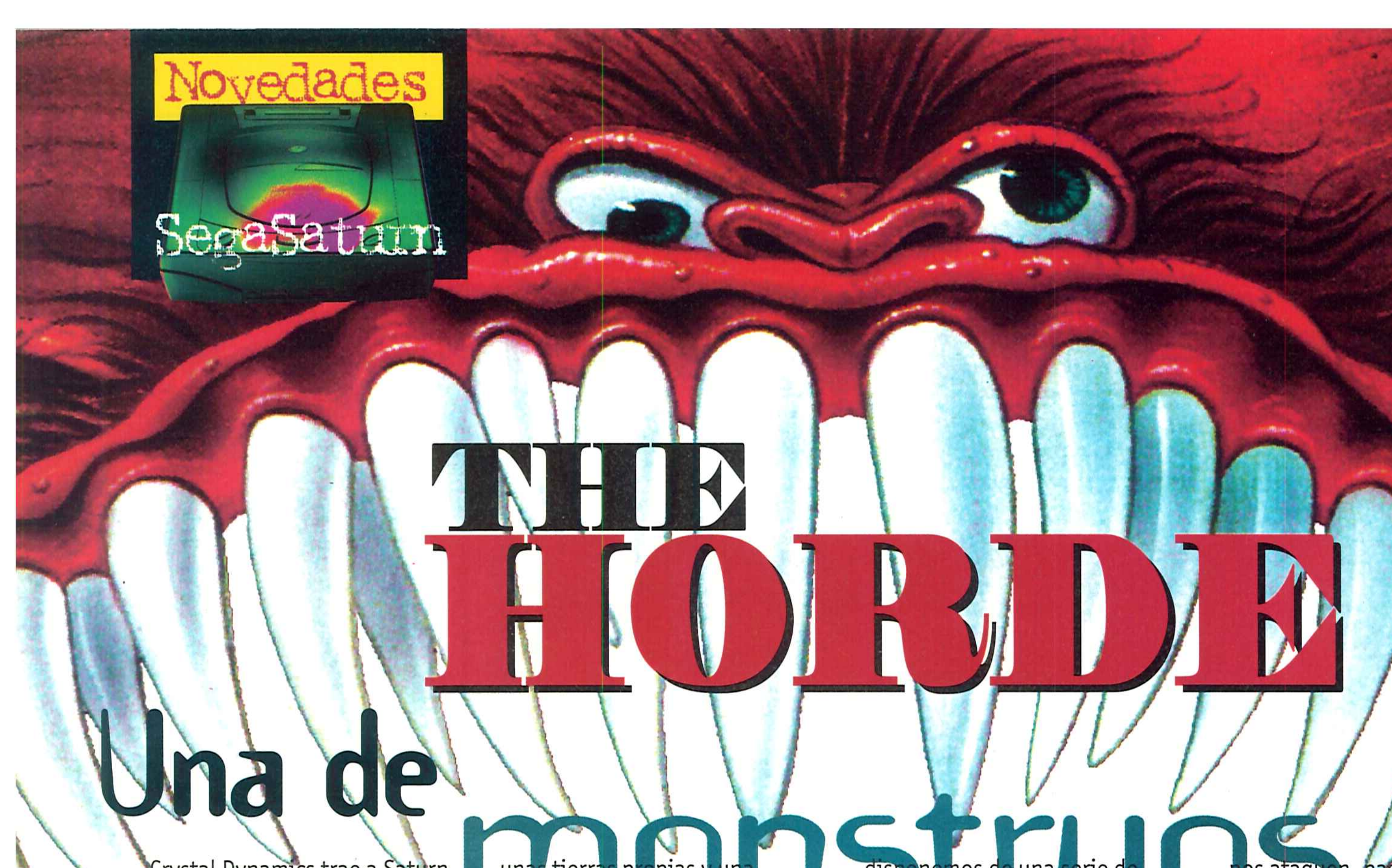
SONIDO: 84
Buenos efectos sonoros y melodías acordes con el juego.

JUGABILIDAD: 80
Es difícil hacerse con el control del jugador, tanto que al principio no podréis ni pelotear. Con mucha práctica se pueden conseguir buenos resultados.

DIVERSIÓN: 78
No tener torneos y contar sólo con ocho tenistas puede provocar que el juego se haga monótono a la larga.
Muy aconsejable jugar contra otro jugador, más que contra la máquina.

VALORACIÓN: 80
«Power Serve» resulta un juego muy atractivo de ver, pero, desgraciadamente, la jugabilidad no se ha ajustado al máximo.
Las animaciones de los tenistas son excelentes, pero los grafistas y programadores se han centrado más en proponer difíciles perspectivas que en dibujar con nitidez la pelota, cosa que, en nuestra opinión, podría haberse resuelto de una manera sencilla.
Cogerle el truco al control requiere práctica y si tienes que jugar contra la consola puede hacerse realmente complicado conseguir una victoria.
Eso sí, los amantes del tenis y de los retos difíciles seguro que le sacan mucho partido a sus múltiples perspectivas y a sus difíciles golpes.
Si juegas contra un amigo, la cosa gana bastante. Y si lo hacéis cuatro simultáneamente, mejor todavía.

RANKING:
No existe ningún otro simulador de tenis para PlayStation



THE HORDE

Una de monstruos

Crystal Dynamics trae a Saturn un juego algo extraño que mezcla la estrategia y el arcade sin poner demasiado esmero en ninguno de los dos géneros.

Lo más atractivo de este título se encuentra precisamente fuera de los aspectos jugables y se centra más bien en la cantidad y calidad de las imágenes de vídeo que ofrece. El actor Dirk Cameron ("Los problemas crecen") ha prestado su rostro para hacer de héroe de la historia, Dirk, un vasallo de un rey medieval al que se le premia cierto servicio con unas tierras propias y una espada. Lo malo es que el consejero del monarca odia al chaval y le da nada menos que unas tierras asediadas por hordas de diablos. Dirk, -o nosotros, que es lo mismo-, deberá impedir que sus aldeas sean destruidas.

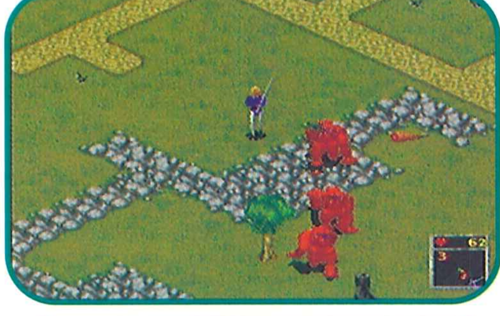
El argumento del juego consta de dos partes bien diferenciadas. La primera es de estrategia pura y en ella deberemos buscar la mejor manera de fortificar nuestra endeble aldea. Para ello disponemos de una serie de defensas como fosos con estacas, muros o verjas que pueden oponer resistencia al invasor y, a medida que ganemos dinero, podremos adquirir también otros elementos defensivos como soldados y arqueros. Por supuesto, construir tampoco es gratis, e igualmente deberemos tener muy controlados nuestros recursos para no acabar en la cárcel por no pagar impuestos.

La segunda parte de la aventura nos obliga a defender físicamente la aldea. Cuando los monstruos nos ataquen, pasaremos a controlar a un muchachito con una espada demasiado grande para él que debe buscar y eliminar a un buen montón de diablos. Según avance el juego y vayamos ganando nuevos territorios, podremos optar a más armas, al tiempo que nuestros enemigos se volverán más y más peligrosos.

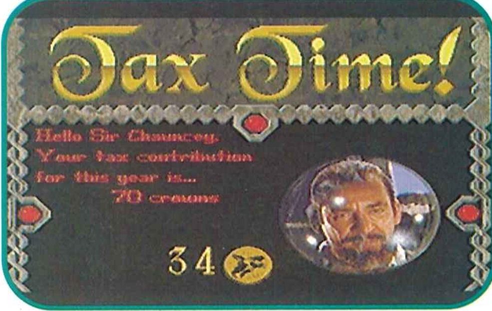
Por todo ello «The Horde» resulta un juego aceptable, pero sin duda no está a la altura de las buenas producciones para Saturn.

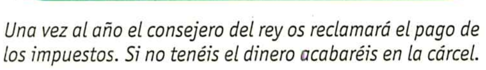
Sonia Herránz

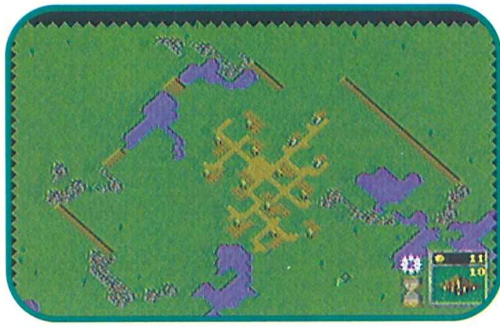









Una vez al año el consejero del rey os reclamará el pago de los impuestos. Si no tenéis el dinero acabaréis en la cárcel.


Gracias a este mapa podréis levantar construcciones desde una perspectiva general y ver el avance de los enemigos.


Tras cada combate se os informará de las pérdidas sufridas y del dinero acumulado por las construcciones y cultivos salvados.



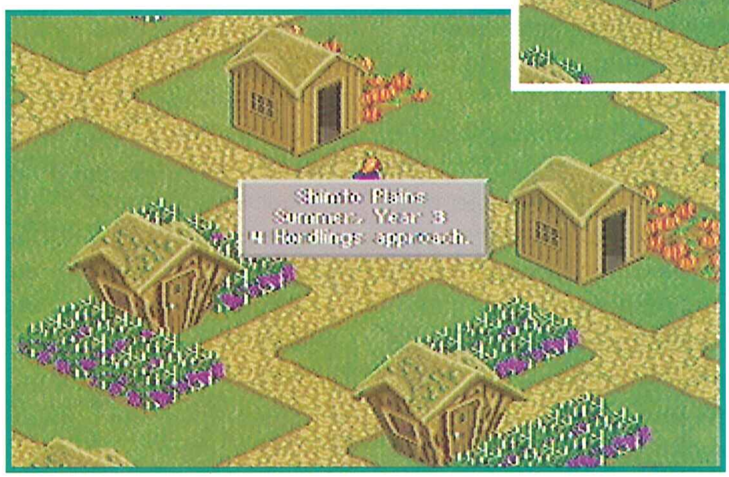


Escenas de vídeo digitalizado y de imágenes renderizadas se entremezclarán con el juego para ir ambientando y desarrollando la historia. No faltará el sentido del humor con elementos como los "telediarios" de los diablos (arriba).

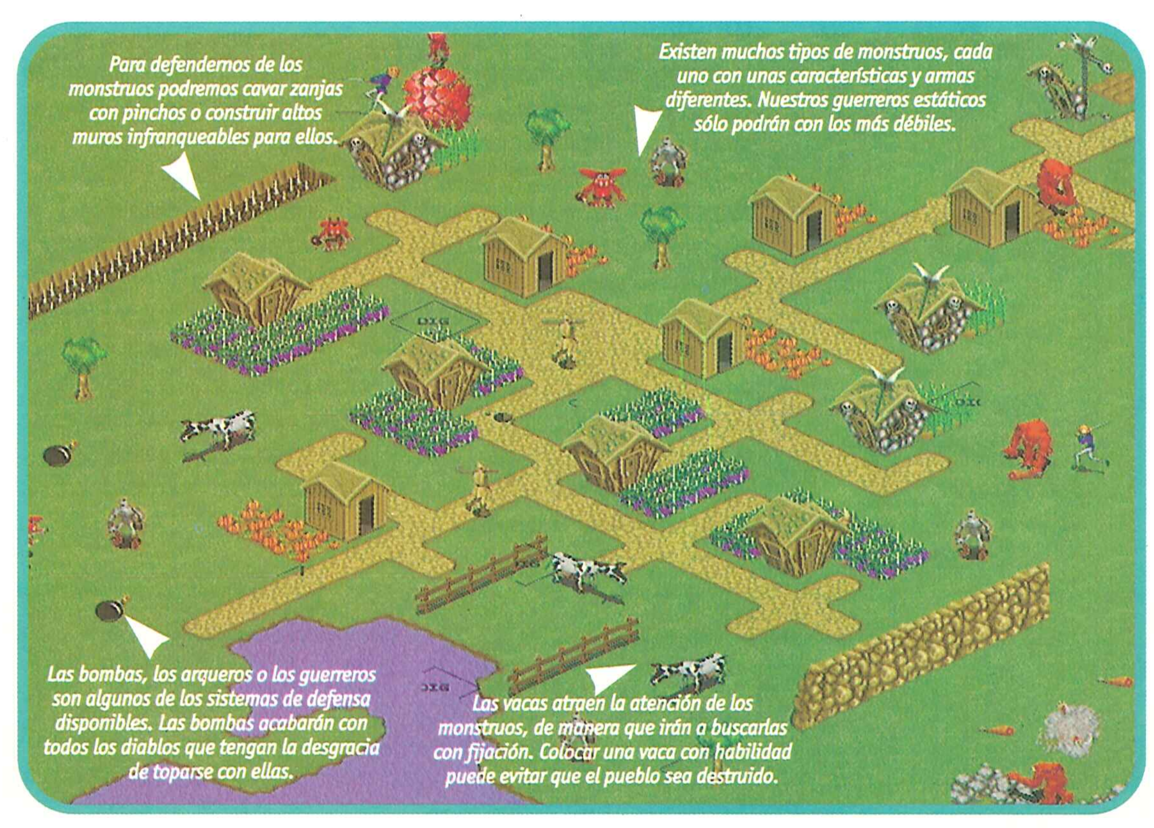


Al final del año y una vez pagados los impuestos, tendremos ocasión de adquirir nuevos elementos para la defensa de la aldea. En este caso es un guerrero, pero también hay objetos mágicos y nuevas fortificaciones.





Hasta Saturn llega un juego mezcla de estrategia y arcade que no acaba de convencer en ninguno de los dos géneros.



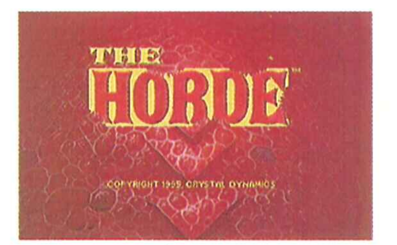
Para defendernos de los monstruos podremos cavar zanjas con pinchos o construir altos muros infranqueables para ellos.

Existen muchos tipos de monstruos, cada uno con unas características y armas diferentes. Nuestros guerreros estáticos sólo podrán con los más débiles.

Las bombas, los arqueros o los guerreros son algunos de los sistemas de defensa disponibles. Las bombas acabarán con todos los diablos que tengan la desgracia de toparse con ellas.

Las vacas atraen la atención de los monstruos, de manera que irán a buscarlas con fijación. Colocar una vaca con habilidad puede evitar que el pueblo sea destruido.

Consola: SATURN
Tipo: ESTRATEGIA/ARCADE
Compañía: BMG
Programación: CRYSTAL DYNAMICS
Nº de jugadores: 1 JUGADOR
Nº de fases: - -
Niveles de dificultad: 1 NIVEL
Memoria: CD ROM



GRÁFICOS: 83
Las imágenes de vídeo son soberbias, pero el juego en sí no ofrece demasiados alardes técnicos. Vistoso, pero no impactante.

SONIDO: 83
Una banda sonora adecuada que se complementa con voces digitalizadas de los actores. Los efectos del juego son divertidos, aunque simples.

JUGABILIDAD: 81
Es fácil hacerse con el control del juego, pero pueden encontrarse problemas con la lentitud de respuesta en los ataques.

DIVERSIÓN: 79
Tarda en hacerse interesante y hay que repetir muchas fases hasta encontrarle el interés. Esto puede cansar a los menos pacientes.

VALORACIÓN: 79
Estamos ante un juego entretenido, aceptable, pero que presenta dos pegas fundamentales. Una: los primeros niveles se hacen muy pesados y no facilitan acceder a las partes de verdad interesantes. Y dos: le faltan elementos para ser un arcade de estrategia completo y adictivo.
Técnicamente tampoco ofrece nada realmente espectacular -salvo las escenas de vídeo- y el hecho de que ni las voces ni los textos estén traducidos al castellano impide seguir con facilidad el hilo de historia.
Puede que enganche a los seguidores de este género, pero para conseguirlo deberán poner mucho interés por su parte.

RANKING:
The Horde
Theme Park



Tras las huellas de El YETI

Parece mentira que se haya conseguido trasladar de 16 bits a portátil un juego como «Tintín en el Tíbet», sin menoscabo de su calidad y posibilidades de diversión. Sin caer en le error habitual de otras conversiones, Infogrames ha sabido adaptar perfectamente las posibilidades de Game Boy al planteamiento del cartucho original, eliminando aquellos detalles imposibles para la portátil y añadiendo otros que compensen esta pérdida. Gracias a esta inteligente y hábil adaptación, la compañía francesa ha logrado realizar una versión excelente.

Como os podéis imaginar, el juego se ciñe a las aventuras narradas en el cómic original de Hergé, obligando a Tintín a viajar a las nevadas cumbres del Himalaya en busca de su amigo Tchang. Dicho así parece algo rápido y sencillo, pero en realidad estamos ante un cartucho que oculta nada menos que 14 fases de endiablada dificultad. Ni siquiera los passwords servirán para suavizar la ardua tarea de este aventurado reportero: sólo dos códigos os permitirán salvar la partida y llegar hasta ellos os resultará divertidamente desesperante.

Junto a las plataformas más inaccesibles y a los mapeados más enrevesados, encontraréis otro tipo de retos, -nadar por un rio turbulento, resbalar por una ladera o escalar una escarpada montaña-, que os obligarán a desentumecer vuestros reflejos y a mantener el pulso más firme que un cirujano de córnea.

La estrategia aparece también en más de una ocasión, mezclándose con la habilidad pura y dura para conseguir un desarrollo interesante y original pero, sobre todo, divertido.

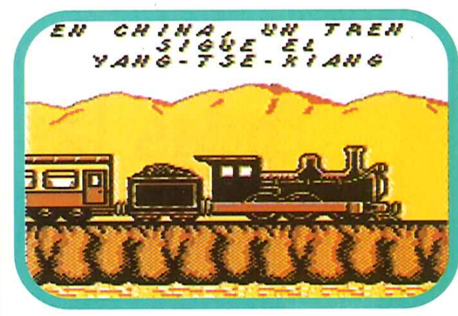
Técnicamente «Tintín en el Tíbet» se adapta perfectamente a Game Boy, permitiendo una visualización total de todos los elementos del juego y señalando con sencillez y precisión los detalles gráficos. El hecho de que Tintín esté muy bien animado no impide que su control sea fácil y cómodo, a pesar de que este buen control tampoco es capaz de suavizar la dificultad, a veces desesperante, que posee esta especialísima aventura.

Sonia Herránz

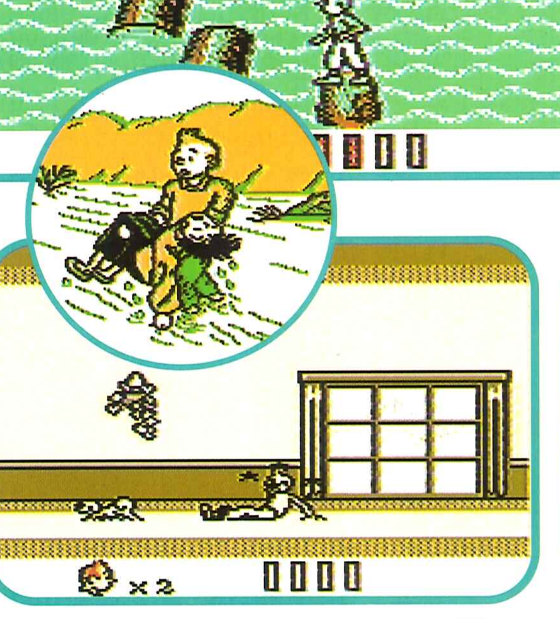




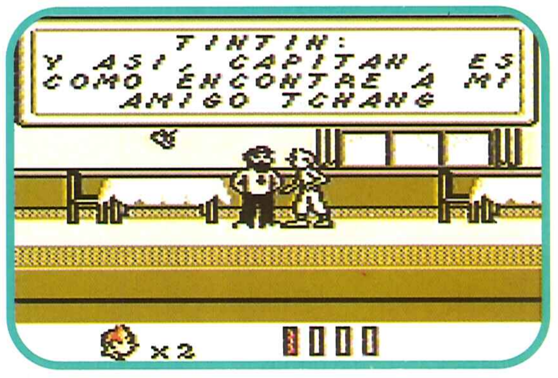
Además de ser hábiles "plataformeadores", este juego os exigirá otras muchas cualidades, sobre todo la astucia. En la pantalla superior vemos a Tintín distrayendo a un yack con un puñado de hierba, pero no será el único caso en el que deberéis utilizar vuestra inteligencia para resolver situaciones complicadas.



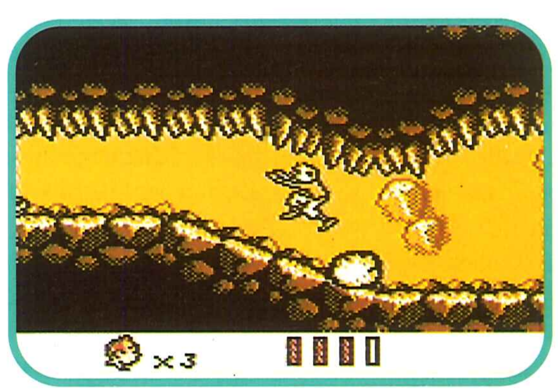


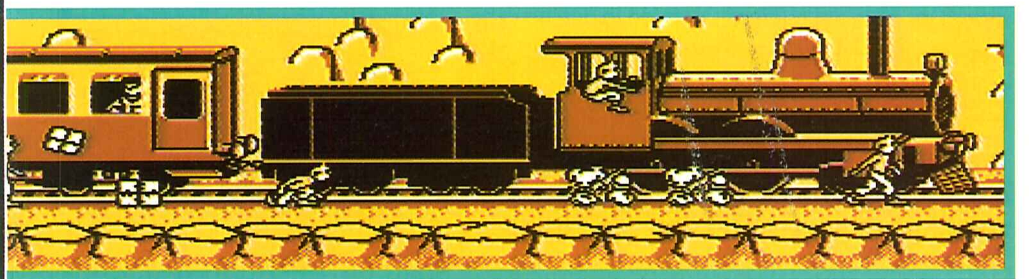


Infogrames ha conseguido realizar una muy buena adaptación del juego original de 16 bits a la portátil de Nintendo.









Infogrames ha realizado en Game Boy un juego tan variado como en Super Nintendo. Aquí vemos a nuestro amigo superando los diversos peligros que surgen de un tren de mercancías.

Consola: GAME BOY
Tipo: PLATAFORMAS
Compañía: NINTENDO
Programación: INFOGRAMES
Nº de jugadores: 1 JUGADOR
Nº de fases: 14 NIVELES
Niveles de dificultad: 3
Memoria: 4 MEGAS



GRÁFICOS: 88

A pesar de su sencillez aparente, los escenarios están cuidados al detalle. El personaje, por su parte, está muy bien animado.

SONIDO: 85

Las melodías son las mismas de la película y con bastante calidad. Los efectos sonoros, aunque pobres, cumplen.

JUGABILIDAD: 88

El personaje se maneja sin ningún tipo de problemas, permitiendo avanzar con soltura, -siempre y cuando su elevada dificultad lo permita-.

DIVERSIÓN: 89

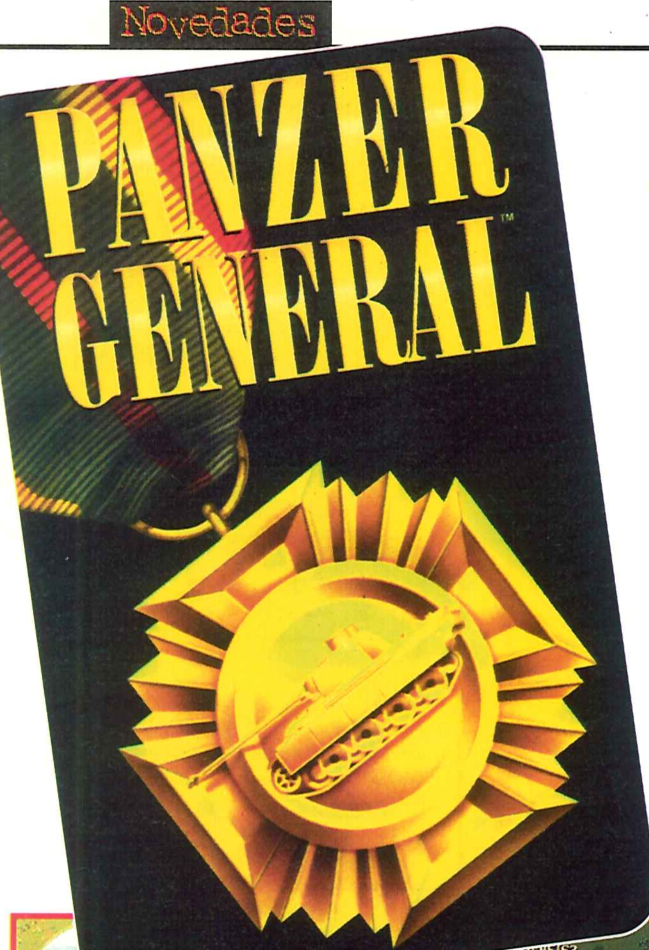
Al variar constantemente las situaciones, resulta de todo menos monótono. De su elevadísima dificultad se desprende un juego largo y duradero.

VALORACIÓN: 88

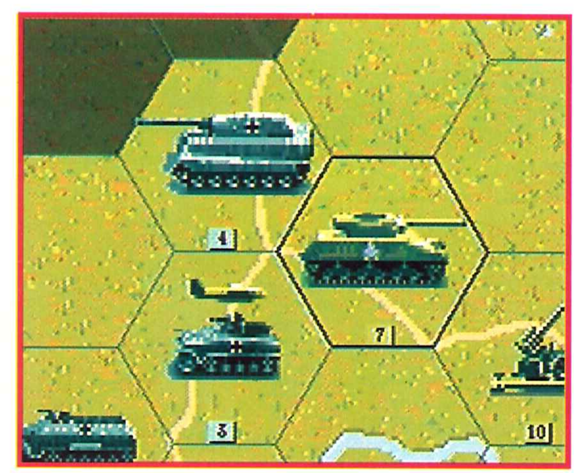
Estamos ante uno de los juegos más difíciles para la portátil de Nintendo, aunque también ante uno de los más completos y variados que puedas encontrar. Esta dificultad le convierte en todo un reto, pero siempre te permite ir avanzando aunque sea poco a poco, con lo que se garantiza la diversión para rato. Sin duda es una fenomenal opción para los seguidores de las plataformas. Los puntos negativos proceden de la excesiva pixelación de los objetos y de la lentitud de determinadas acciones. Sin embargo, es fácil acostumbrarse a ambas cosas y al final se consigue disfrutar de lo verdaderamente importante del juego: su acción. Quienes gusten de poner a prueba su habilidad y su astucia, quedarán encantados ante este título. ¡Ah!, salvo error de última hora, esta versión presentará sus textos traducidos al castellano.

RANKING:

Tintín en el Tíbet
Obélix
Astérix



La madre de todas las batallas


Los típicos juegos de guerra de tablero llegan también a PlayStation para hacer las delicias de los aficionados a la estrategia.



Siempre es interesante descubrir que nuestra consola puede ofrecernos nuevas formas de diversión. Y más cuando se trata de un tipo de juegos que arrasan en Japón y los EEUU. Nos estamos refiriendo a los Wargames o lo que es lo mismo, a los juegos de estrategia basados en famosas batallas.

Los ordenadores llevan muchos años de ventaja en este tema, de ahí que prácticamente el 100% de los títulos que lleguen a las consolas serán conversiones de juegos de PC, los cuales, a su vez, suelen estar basados en juegos de tablero.

Para ir abriendo boca, Mindscape ha asumido el reto de trasladar a PlayStation «Panzer General», uno de los mejores exponentes del género.

Ambientado en la II Guerra Mundial, este compacto os invitará a controlar 350 unidades de combate diferentes de tierra, mar y aire sobre 35 escenarios que recrean una selección de las batallas más famosas de la contienda. El día D o la invasión de Creta estarán ahora a vuestra disposición para que las desarrolléis de la forma que queráis, pudiendo cambiar el curso de la historia.

El sistema de juego que tendréis que asumir es el de turnos alternativos. Primero tendréis que desplegar todas vuestras tropas por un mapa del escenario dividido en hexágonos. Este será el momento de atacar al enemigo, reagrupar unidades, realizar maniobras de despiste, etc. Cuando terminéis de mover a todas vuestras tropas le tocará hacer lo propio a vuestro rival y así sucesivamente.

En la victoria influirán cantidad de factores: el tiempo atmosférico, la moral de las tropas, la experiencia, la munición y en definitiva, todos los elementos que forman parte de una batalla real.

El público al que va enfocado este producto quizá difiera un poco del habitual, pero de lo que no cabe la menor duda es de que los amantes de la estrategia tendrán la diversión más que asegurada.





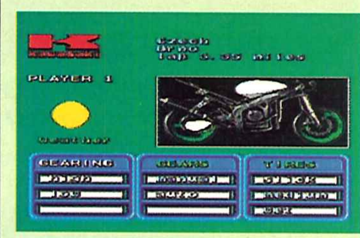
KAWASAKI superbikes

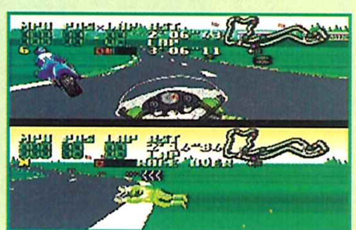


¡Tírate de la moto!

Flaco favor le han hecho los chicos de Time Warner a Kawasaki con el cartucho que nos ocupa. «Kawasaki Superbikes» tiene todo el aspecto de ser un juego antiguo (no en vano la versión MD salió hace bastante tiempo con igual fortuna) y, tanto en su aspecto gráfico como en el de las opciones, ha sido superado ampliamente por otros representantes el género.

Lo curioso del asunto es que este título ha contado con el apoyo de la propia Kawasaki, pero, en cualquier caso, el resultado final es un juego pobre y que no sabe estar a la altura de las circunstancias.





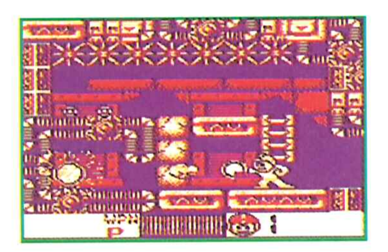


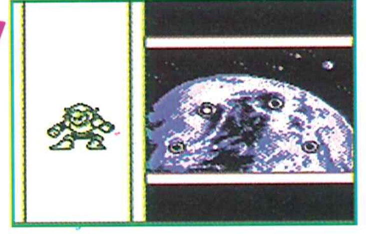
MEGAMAN V

El quinto o el trigésimo noveno



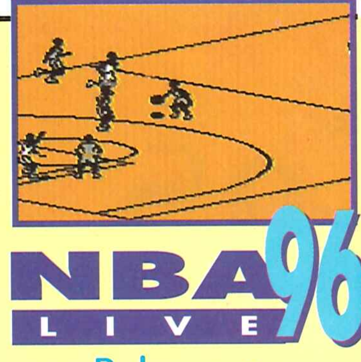
Megaman sigue fiel a sus orígenes. Esta última entrega bien lo demuestra.





La enésima aparición del héroe azul de Capcom se ajusta "perfectamente" a las líneas maestras de sus anteriores visitas a Game Boy. De hecho, se ajusta tanto que resulta complicado distinguir a primera vista el cartucho que nos ocupa de la primera o segunda actuación de Mega Man en este escenario portátil. Y esto a pesar de que se han introducido algunas (pocas más bien) novedades como la figura de Tango, un nuevo compañero robótico con forma de gato, o un repertorio de armas más amplio. Está claro que con estas premisas los asiduos seguirán disfrutando y los nuevos descubrirán un clásico vivente.





NBA LIVE 96

Baloncesto descafeinado

El enorme interés puesto por THQ en dar a este cartucho muchas de las opciones de juego vistas en los 16 bits ha tenido como resultado que algo tan importante como la jugabilidad se viera seriamente dañada. Y es que cuando Game Boy tiene que mover a 10 sprites tan detallados como los que nos ocupan, surgen los inevitables parpadeos y las ralentizaciones que empañan un trabajo que prometía mucho más.



NHL 96



Frío, frío

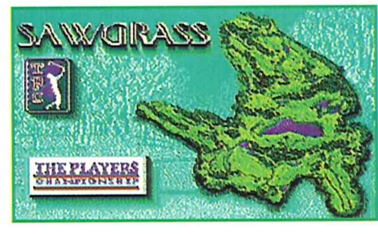
Con «NHL '96» estamos ante un caso parecido a lo visto en «NBA Live 96»: en cuanto a opciones puede satisfacer al usuario más exigente, pero a la hora de jugar carece del atractivo necesario para enganchar. Ni siquiera se puede culpar en esta ocasión a los gráficos como pasaba con «NBA». El problema está más en un desarrollo caótico de la acción que obliga a esforzarse en exceso para enterarse de algo.

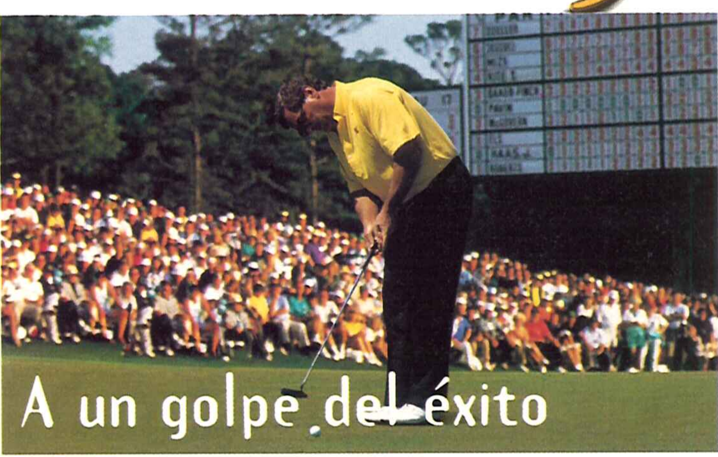




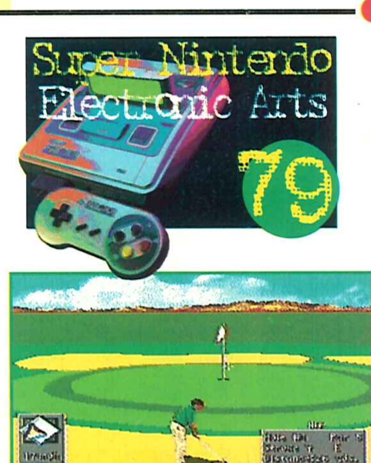
PGA TOUR 96







A un golpe del éxito





Electronic Arts se decide por fin a simultanear las versiones Mega Drive y Super Nintendo de su célebre saga «PGA Tour Golf». Hasta el momento sólo la máquina de Sega había tenido un suministro constante de actualizaciones anuales, pero parece ser que «PGA Tour 96» va a marcar un punto de inflexión en esta tendencia.

Desgraciadamente, la versión de este título para la 16 bits de Nintendo no ha sido todo lo buena que cabría esperar. A pesar de compartir nombre con la versión MD, los usuarios de SN descubrirán que los 16 megas de su juego nada tiene que ver con lo que hace unos meses se vio en su competidora. A decir verdad lo que se oculta debajo del nombre no es otra cosa que una revisión de «PGA Tour Golf III» (que vio la luz hace más de un año) al que se le ha añadido el chip SA-1 para permitir una creación de los escenarios mucho más fluida. El resto es exactamente igual con sus mismas opciones, sus mismos 8 campos, su opción de 4 jugadores...

Es, en cualquier caso, un buen juego para los amantes del golf, pero sin duda habría sido este un buen momento para equiparar las versiones no sólo a nivel de nombre, sino de calidad.

Listas de éxitos

Mega Drive

Maui Mallard. Ni una sola novedad para MegaDrive.Pero ni Donald, ni los chicos de Mortal Kombat ni nadie, han conseguido mover de su posición de líder a la nueva maravilla de Disney, «Toy Story».



1 - (2) - Toy Story
2 - (1) - Mortal Kombat 3
3 - (4) - Maui Mallard
4- (5) - EarthWorm Jim 2
5- (3) - FIFA Soccer 96
6- (7) - Cutthroat Island
7- (6) - Light Crusader
8- (10) - Spot Goes to Hollywood
9- (8) - Worms
10- (9) - Zoop

Game Gear

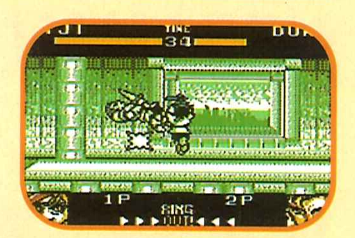
Cutthroat Island. Escasez total de novedades este mes para Game Gear.
A falta de nuevas incorporaciones, los títulos de siempre se alternan en sus posiciones.



1 - (2) - Return of the Jedi
2 - (1) - Power Rangers 2
3 - (4) - Cutthroat Island
4 - (3) - EarthWorm Jim
5 - (R) - Sonic Labyrinth

Game Boy

Toshinden. Fulgurante entrada la que protagoniza la versión portátil de uno de los valuartes de la Nueva Generación de consolas.
«Toshinden» se sitúa ni más ni menos que junto a «Killer Instinct».



1 - (R) - Donkey Kong Land
2 - (R) - Killer Instinct
3 - (N) - Toshinden
4 - (N) - Tintín en el Tíbet
5 - (3) - Return of the Jedi

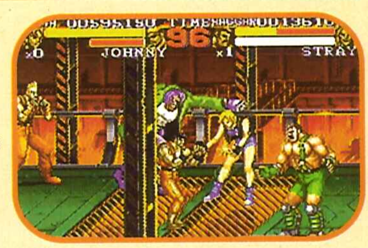
PlayStation



Ridge Racer Revolution. Namco nos pone a 300 por hora. Los usuarios de PlayStation volverán a alucinar -ahora aún más-, con la increíble sensación de velocidad que desprende este alucinante simulador.

1 - (R) - Alien Trilogy
2 - (3) - Street Fighter Alpha
3 - (N) - Ridge Racer Revolution
4 - (2) - Destruction Derby
5 - (N) - Wing Commander III
6 - (4) - Total NBA
7 - (N) - Adidas Power Soccer
8 - (6) - FIFA 96
9 - (5) - Wipeout
10 - (N) - NBA Live 96
11 - (15) - Actua Soccer
12 - (7) - Tekken
13 - (9) - NBA in the Zone
14 - (N) - Gex
15 - (N) - Zero Divide

Super Nintendo



Final Fight 3. La lista de Super Nintendo se muestra bastante animada. Este mes nada menos que dos nuevas incorporaciones más el imparable ascenso de "ya sabéis quién".

1 - (R) - Yoshi´s Island
2 - (5) - Toy Story
3 - (7) - Secret of Evermore
4 - (3) - Doom
5 - (4) - Donkey Kong Country 2
6 - (2) - Killer Instinct
7 - (9) - Kirby´s Dream Course
8 - (N) - Final Fight 3
9 - (8) - Int. Superstar Soccer
10 - (N) - Breath of Fire

Mega CD



1 - (R) - Eternal Champions CD
2 - (3) - Fatal Fury Special
3 - (2) - EarthWorm Jim CD
4 - (5) - Starblade
5 - (4) - Batman & Robin

MD 32X



1- (R) - Virtua Fighter
2- (3) - Doom
3- (4) - Primal Rage
4 - (2) - Darxide
5 - (R) - FIFA 96

Sega Saturn



WipeOut. El "versioneado" título de Psygnosis se coloca directamente entre la élite de los juegos para Saturn.
Pero no perdáis tampoco de vista a «Virtual Tenis», que seguro que también va a dar mucho juego...

1 - (R) - Sega Rally
2 - (R) - Virtua Fighter 2
3 - (R) - Street Fighter Alpha
4 - (N) - Wipeout
5 - (4) - Virtua Cop
6 - (5) - FIFA 96
7 - (8) - Toshinden
8 - (6) - Panzer Dragoon
9 - (R) - Rayman
10 - (N) - Virtual Tenis
11 - (10) - X-Men Children of the Atom
12 - (11) - Mystaria
13 - (7) - Daytona
14 - (15) - Johnny Bazookatone
15 - (12) - Virtua Fighter Remix

Neo Geo CD



Fatal Fury Real Bout. Escaso movimiento este mes en Neo Geo. Los luchadores siguen peleándose por poner a su juego correspondiente en lo más alto del podium.

1 - (R) - King of Fighters 95
2 - (3) - Fatal Fury Real Bout
3 - (2) - Samurai Shodown 3
4 - (5) - Fatal Fury 3
5 - (4) - Aero Fighters 3



1er Concurso Nacional

Os proponemos este mes un concurso relacionado con dos de vuestros temas favoritos: los mangas y los videojuegos.

¿Que en qué consiste el concurso? Muy sencillo. En que nos enviéis un manga creado por vosotros y protagonizado por uno o varios personajes de algún videojuego.

Premiaremos los guiones más creativos, originales y divertidos, así como la calidad de los dibujos.

¡Ánimo, tú puedes conseguir un viaje al mismísimo corazón de los mangas y los videojuegos!

Bases Concurso «Mangas & Videogames»

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista HOBBY CONSOLAS que envíen su manga junto con el cupón de participación Nº 1 (mayo) y Nº 2 (junio) a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, S.A. ; Hobby Consolas. Apartado de Correos 400. 28100 Alcobendas (Madrid). Indicando en el sobre: "Concurso Mangas & Videogames".

2.- Los mangas enviados deberán tener entre 2 y 6 páginas. Los protagonistas de los mangas deberán ser personajes que hayan aparecido en algún videojuego.

3. - De entre todas los trabajos recibidos, un jurado compuesto por redactores de Hobby Consolas elegirá uno, que será premiado con un viaje a Japón de una semana de duración para tres personas (ganador y dos acompañantes). El viaje incluirá avión ida y vuelta, alojamiento en hotel de primera categoría y traslados aeropuerto-hotel-aeropuerto.

A continuación se elegirán los siguientes 5 mejores trabajos que ganarán, (cada uno) un lote compuesto por los siguientes vídeos manga: Street Fighter, Oh my Godess!, Porco Rosso, Ranma 1/2: Buscando a Shampoo, Robot Carnival, Macross II, La Leyenda de los 4 Reyes, Patlabor, Roujin Z, 3 X 3 Ojos, Dominion Tank Police I y II. Por último se elegirán 45 ganadores del tercer premio consistente en una película de vídeo de Street Fighter.

4. - Será imprescindible que el ganador del concurso y sus acompañantes cuenten con pasaporte actualizado con una validez mínima de 6 meses desde la fecha de comienzo de su viaje, debido a que así lo exige el Gobierno japonés.

5. - Sólo podrán participar en el concurso los trabajos recibidos con fecha de matasellos comprendida entre el 1 de junio y el 9 de julio de 1996.

6. - El fallo del jurado se realizará el 10 de Julio de 1996 y se comunicará inmediatamente al ganador del primer premio telefónicamente. El resto de ganadores recibirán notificación de su premio por carta. Los nombres de los ganadores se publicarán en las páginas de la revista Hobby Consolas.

7. - El viaje se realizará entre el 15 de julio y el 30 de agosto de 1996, y el ganador podrá elegir entre las fechas propuestas por la agencia de viajes aquella que le sea más conveniente.

8. - Caso de que algún premio se extravíe en el envío, el propietario dispondrá de tres meses desde que se publique el listado de ganadores para notificar a la revista el extravío.

9. - El hecho de tomar parte en este concurso implica la aceptación total de sus bases.

10. - Los trabajos recibidos no serán devueltos a los autores de los mismos. HOBBY PRESS, S.A. se reserva el derecho de utilización y difusión de los trabajos.

11. - Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: HOBBY PRESS, S.A. y MANGA FILMS.

Mangas & Videogames



1er PREMIO
Un viaje a Japón para tres personas (ganador y 2 acompañantes) .

2º PREMIO
5 lotes de once vídeos manga: Street Fighter, Oh my Godess!, Porco Rosso, Ranma1/2: Buscando a Shampoo, Robot Carnival, Macross II, La Leyenda de los 4 Reyes, Patlabor, Roujin Z, 3 X 3 Ojos, Dominion Tank Police I y II.







3er PREMIO
45 vídeos de Street Fighter.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN **Nº 1** (mayo)

Nombre ....
Apellidos ....
Calle ....
Localidad ....
Provincia .... C. Postal ....
Edad .... Teléfono ....

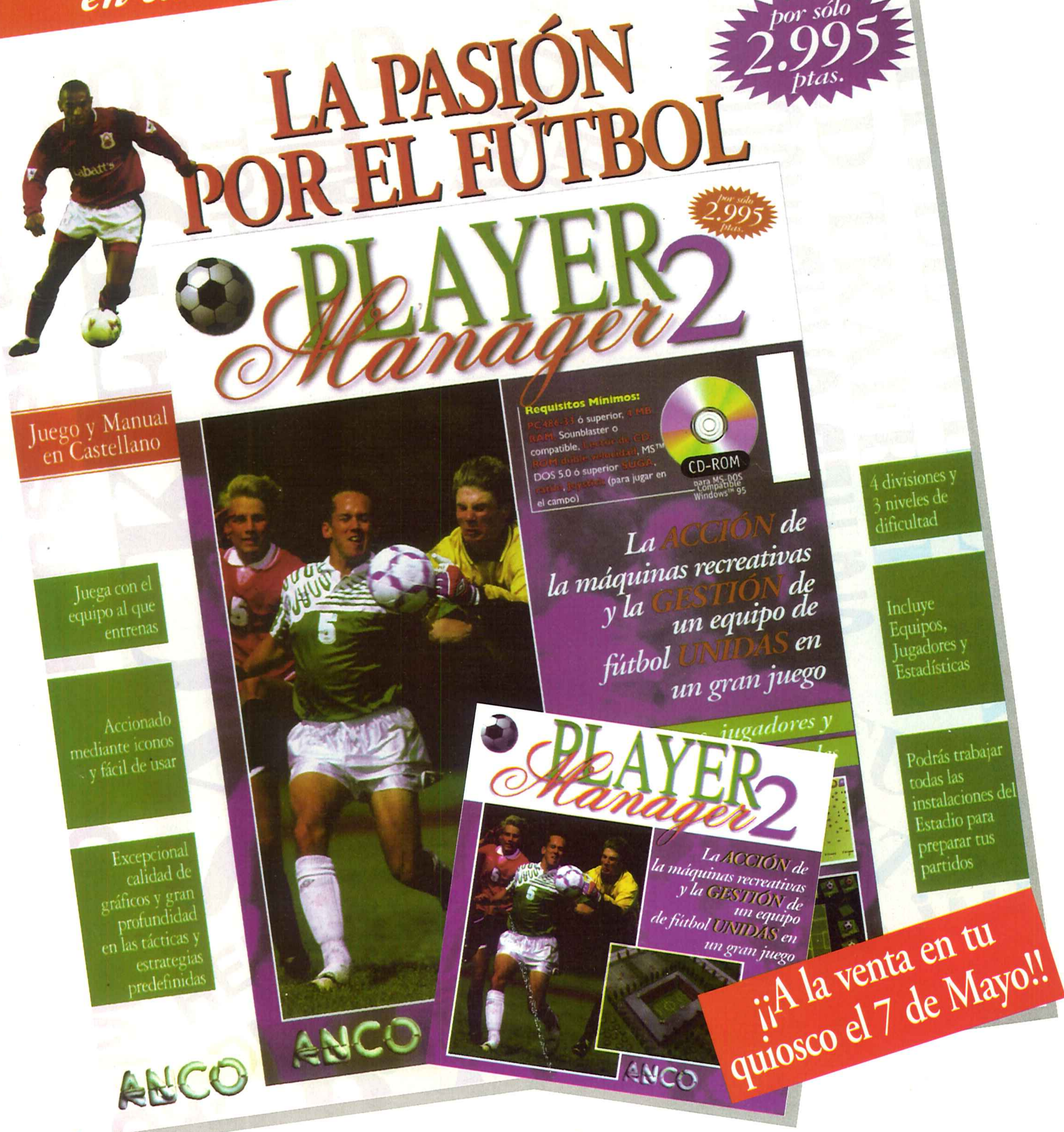
Nombre del manga: ....

No envíes todavía este cupón. Espera hasta el mes próximo y mándanos tu manga junto con los cupones Nº1 (Mayo) y Nº2 (Junio)





¡El juego de simulación que te permit



Incluye equipos, jugadores y estadísticas

e jugar con el equipo al que entrenas!

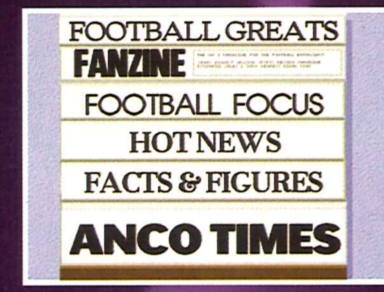
PLAYER Manager 2

12 buenas razones para comprar Player Manager 2



- *El diseñador de tácticas.*
- *4 Divisiones y 3 niveles de dificultad.*
- *Posibilidad de uso personal o multiplayer para 2, 3 ó 4 jugadores.*
- *Set de entrenamiento completo.*
- *Mercado activo de traspasos y préstamos.*
- *8 Instrucciones diferentes a un jugador particular por partido.*





- *Titulares sensacionales, resúmenes informativos, datos del partido.*
- *Competición por el mejor entrenador del mes.*
- *Pretemporada: contrata a un entrenador, un cazatalentos y un fisioterapeuta.*
- *Acción del campo bajo 4 puntos de vista: isométrico, perspectiva y 2 vistas aéreas.*
- *Acción en el terreno de juego en 3 velocidades.*
- *Jugadas destacadas.*





Teléfono ROJO

Nuestro fiel Yen continúa inquebrantable al pie del cañón, contestando mes a mes todas -bueno, casi todas-, las preguntas que le enviáis desde los más apartados rincones de esta bella piel de toro que es España (qué bonito, oye, qué bonito). Por si no lo sabíais, el rincón particular de Yen se encuentra en:

HOBBY PRESS
HOBBY CONSOLAS
C/De los Ciruelos N 4
28700 San Sebastián de los Reyes
MADRID.

Y si ponéis en el sobre Teléfono Rojo, seguro que le llega vuestra carta.

Un fanático del fútbol.

Hola, ¿Cómo te va Yen? A mí bien. Tengo 13 años, una Mega Drive y unas cuantas preguntas que hacerte:

1- ¿El «International SuperStar Soccer» de Mega Drive será, en general, mejor que el «FIFA 96»?

Son dos estilos de juego diferentes. «ISS» no tiene ligas, ni jugadores reales, pero a mí, personalmente, me gusta más que los FIFA, simplemente porque es más sencillo de jugar. Los fanáticos del fútbol quizá prefieran la simulación pura y dura, pero yo estoy por divertirme desde el principio.

2- ¿Qué tal está «Toy Story» ?

Muy bien. Seguro que te va a alucinar. Además, con la escasez de títulos que hay para Mega Drive, no hay mucho donde elegir.

3- Teniendo cinco juegos de fútbol, ¿te comprarías «ISS Deluxe» o «Toy Story»?

Depende de si se te ha puesto ya cara de balón o no. Por si acaso, yo que tú me compraría el juego de Disney. Aunque sólo sea por variar.

4- De las nuevas consolas ¿cuál te ha impactado o gustado más?

Cuando jugué por primera vez con estas máquinas casi me caigo de espaldas. Ahora, más acostumbrado, no me impacta la consola sino el juego que esté probando en ese momento, y en eso se van turnando una y otra.

Lo cierto es que hoy por hoy no existen apenas diferencias entre la calidad de los juegos de Saturn y PlayStation, por lo que te puedo asegurar que si estás pensando de adquirir una consola nueva, cualquiera de las dos te va a dejar más que satisfecho.

Ruiman (Valencia)

Juegos para Game Boy

Hola Yen, por favor, publica esta carta, es muy importante. Tengo una Game Boy y reclamo tu ayuda.

1- En el «Zelda» de Game Boy, ¿Cómo hago para hacer que aparezca el cofre de la llave de la segunda mazmorra?

La he contestado mil veces. Pero bueno. Tienes que matar primero al bichejo que está encerrado dentro del cuadro del bloques. Después eliminas a los otros dos y aparecerá el cofre.

2- ¿Va a salir algún otro RPG para Game Boy?

Entre mayo y junio aparecerá «Dragon

EL CORCHO



Heart» un juego de rol basado en una espectacular película que se estrena en USA en estas fechas.

3- ¿Qué te parece el «Mystic Quest»?

Un gran título, aunque es diferente a «Zelda». Tiene un sistema de juego más parecido a «Secret of Mana» de SN.

Un Desconocido.

Cuestiones varias sobre Neo Geo CD

Buenos días, Yen. El tema central de mi carta es una duda que tengo sobre Neo Geo CD. Tengo una PlayStation y como no he visto ni un programa "a la antigua usanza" de esta consola que sea bueno me he planteado comprarme la consola de SNK, pero tengo unas dudas que me gustaría que me aclararas.

1- ¿Para cuándo la CDZ en España?

Es difícil que llegue a España en poco tiempo. Ten en cuenta que la Neo Geo CD no lleva mucho tiempo en España.

2- ¿Sería muy caro conseguirla de importación?

Supongo que te cobrarán un buen pellizco, pero la verdad es que no tengo ni idea. Prueba en tiendas donde suelan vender juegos y consolas de importación a ver qué te dicen.

3- ¿Existen versiones PAL y NTSC de la Neo Geo CD? ¿los juegos son compatibles?

Sí, hay una versión PAL y otra NTSC, pero si tu televisión tiene euroconector no tendrás ningún problema para ver la consola japonesa en casa. Pasa lo mismo con los juegos: son compatibles en un 95% de los casos.

4- ¿Qué futuro tiene en España? ¿Tiene un parque amplio?

Neo Geo nunca ha sido una consola muy extendida, pero siempre ha ocupado su lugar en el mercado. Su futuro está asegurado, por eso no te preocupes.

5- ¿La consola sólo carga datos cuando es necesario? Me explico, en un juego de lucha, por ejemplo, ¿carga de una vez escenarios, luchadores y sonido o está cargando y leyendo continuamente?

Carga todo antes de los combates, por lo que mientras dura una pelea no tienes por qué preocuparte de parones ni cortes.

Un operador de maquinaria pesada de obras públicas de Madrid.

Consejos sobre Game Boy

Hola Yen, voy a ser poseedor en breve de una Game Boy y me gustaría que me aconsejaras:

1- ¿Cuál de estos juegos me recomiendas para Game Boy: «Killer Instinct», «Power Rangers», «Street Fighter II», «Samurai Shodown» o «Mortal Kombat 3»?

Cualquiera menos «Power Rangers» y «Mortal Kombat 3». Posiblemente «Samurai Shodown» sea la mejor compra.

2- ¿«Los Pitufos» o «Donkey Kong Land»?

«Donkey Kong Land», pero que conste que «Los Pitufos» es un juego divertidísimo, muy largo y difícil.

3- ¿Cuál es el mejor juego de fútbol para Game Boy ahora mismo?

«FIFA Soccer», pero ya sabes que en Game Boy los juegos de fútbol no son ninguna maravilla.

4- ¿Sacarán este año algún juego de rol para Game Boy?

Está apunto de salir «Dragon Heart» que es una especie de juego de rol tipo "mazmorras". Es posible que se traduzca al castellano.

Francisco José Cabrera (Sevilla)



SuperNintendo hasta la muerte.

Hola Yen, ¿cómo te va? Espero que bien. Bueno, tengo algunas preguntitas de mi Super Nintendo, puesto que seguiré con ella hasta la muerte.

1- ¿«Secret of Evermore» o «Illusion of Time»?

Personalmente prefiero «Secret of Evermore», pero si vas a seguir hasta la muerte con tu Super Nintendo, te dará tiempo a comprarte los dos.

2- ¿«Illusion of Time» es igual a «Illusion of Gaia»?

Sí, «Illusion of Gaia» fue el primer nombre que se le dio a «Illusion of Time».

3- ¿Qué tal «Weapon Lord» y «Theme Park»?

No tienen nada que ver, el primero es un juego de lucha soberbio y muy sanguinario y el segundo es un juego de estrategia basado en la construcción y mantenimiento de un parque de atracciones. Los dos son juegos muy divertidos y de gran calidad.

4- El nuevo «Dragon Ball», ¿será del mismo estilo de los anteriores?

Sí, es muy parecido estéticamente aunque incluye bastantes novedades a la hora de jugar.

5- ¿Saldrá algún juego de fútbol con la llegada de la Eurocopa?

Es más que posible, aunque por el momento no se han recibido noticias de simuladores para las 16 bits.

El desconocido de Fuentegenil.

Sobre las versiones para Nintendo 64.

¿Qué tal, Yen? Vendiendo mi Mega Drive intentaré conseguir el pasaporte a Nintendo 64. Responde a estas preguntas, aunque te parezcan pesadas.

1- Si Acclaim, Konami, Namco o Electronic Arts trabajan con Nintendo, ¿podrían verse éxitos como «Mortal Kombat III», «D», «Ridge Racer» o «FIFA Soccer 96» en Nintendo 64?

Nintendo obliga a que si una compañía edita un juego para Nintendo 64, tenga que pasar un año para que dicha compañía pueda editar ese mismo título para otra consola. Resultaría muy extraño, por tanto, que Nintendo quisiera sacar juegos que ya llevan un tiempo en el mercado, por mucho éxito que éstos hayan alcanzado.

La política de Nintendo es lanzar juegos que sean exclusivos para su consola. Al menos hasta que pase un año, como te acabo de decir.

2- ¿Podría existir un acuerdo entre Psygnosis y Nintendo igual que con Sega? ¿Se podrían ver «Destruction Derby» o «Wipeout» en Nintendo 64?

Casi con toda probabilidad no.

3- ¿Se mejorarían esos juegos con respecto a PlayStation y Saturn?

La respuesta anterior anula esta pregunta.

4- ¿Para qué sirve el puerto de expansión de Nintendo 64?

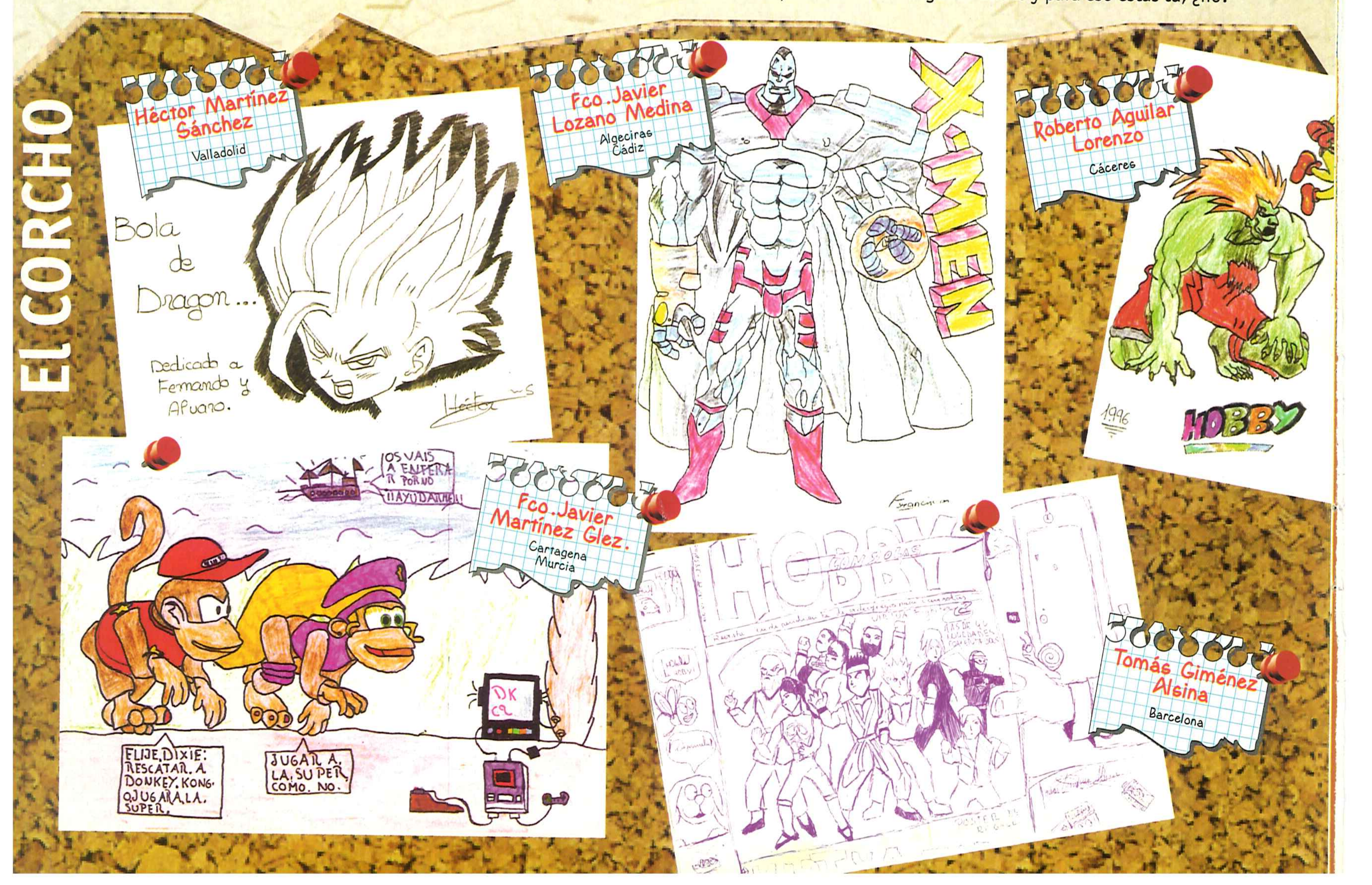
Para el 64DD, o para la conexión a Internet o para cartuchos de memoria o para... quién sabe para qué va a servir finalmente.

José Ignacio Alvárez (Córdoba)

Un poseedor de PlayStation interesado.

Hola Yen (comienzo original). Soy uno más de los que están metidos en el mundillo de las consolas y poseo una PlayStation. Tengo algunas dudas y para eso estás tú, ¿no?

EL CORCHO



1- ¿Sabes algo sobre algún juego tipo «Virtua Cop» para mi consola?

«Time Crisis» y «Horned Owl» son las dos opciones más cercanas, pero ninguno de los dos tiene una fecha próxima de salida en España. Lo único de ese estilo es «Revolution X», pero no es un juego muy allá.

2- ¿Sabes cuándo saldrán «Toshinden 2» y «Tekken 2» para PS-X?

«Toshinden 2 »sale en junio y «Tekken 2» en septiembre. Los dos prometen ser dos títulos rompedores.

3- ¿Hay alguna posibilidad de ver «Alpine Racer» y «Cyber Cycles» en PlayStation?

Hombre, gran parte de la gracia de estas máquinas está en los esquíes y en las motos. Lo veo realmente difícil.

4- De mi consola, ¿cuál crees que es el mejor juego de coches, de lucha, plataformas, aventura y fútbol?

Hoy por hoy, te aconsejo estos títulos:

Coches: «Destruction Derby» y «Ridge Racer Revolution»

Lucha: «Tekken».

Plataformas: «Rayman»

Aventura: «Mundo Disco»

Fútbol: «Adidas Power Soccer».

Jonhy Vicioso (Alicante)

La calidad de los juegos de SNK en Saturn

Hola Yen, ¿cómo estás? Yo muy bien con mi Mega Drive y mi Game Boy, pero tengo unas cuantas dudillas que espero que me respondas. Ahí van:

1- En la revista habéis dicho que Saturn maneja mejor los sprites que PlayStation. ¿Es cierto? ¿Hay mucha diferencia?

Teóricamente sí. Según dicen los técnicos, Saturn maneja mejor los sprites y PlayStation los polígonos Sin embargo, ya sabéis que a la hora de la verdad todo esto depende casi tanto de la habilidad de los programadores como de la capacidad técnica de las consolas.

2- Como soy un fanático de los juegos de lucha "tradicionales" y Saturn va a tener los mejores títulos de SNK, ¿tendrán la misma calidad que en Neo Geo?

En principio supongo que sí, pero tampoco puedo asegurártelo hasta que no vea uno de estos juegos.

Como dijeron mis compañeros el mes pasado, «King of Fighters 95» -el primer juego de SNK que saldrá en Saturn-, constará de un CD y de un cartucho, lo que me hace suponer que con ello se resolverán todos los posibles problemas técnicos que pudieran surgir.

En cualquier caso, intentaré hacerme rápidamente con este título para contestarte con mayor conocimiento de causa.

The Wormman (Pontevedra)

Problemas con Merlin

Verás, Yen, tengo 43 años y me encantan los juegos tipo «Zelda» y «Young Merlin» y precisamente en este último tengo un problema. Estoy en la puerta tridimensional en donde hay una araña que no puedo matar y hay una puerta que se abre al pisar una baldosa, pero que se vuelve a cerrar en cuanto me bajo. ¿Cómo lo hago?

Es fácil, Montse. Utiliza el hechizo de congelación para detener los movimientos de la araña y rápidamente ataca a la bolsa de los huevos. El bicho es invulnerable, pero su nido no. Cuando acabes con la araña encontrarás un nuevo corazón de madera que podrás cambiar por un reloj que detiene el tiempo. Activa el reloj cuando estés sobre la baldosa y la puerta permanecerá abierta durante un breve período de tiempo. ¡Suerte!

Montse Bayona (Barcelona)



Varios títulos para SegaSaturn

¡Buenas!, soy un asiduo lector de la revista desde hace varios años. Tengo 28 años y una Saturn. Bueno, voy al asunto en cuestión.

1- ¿Para cuándo «King of Fighters 95», «Fatal Fury Real Bout» y «Fatal Fury 3»?

Todavía te queda esperar un poquito. El primero ya está casi listo... en Japón y de los otros dos ni siquiera está confirmada una versión para Saturn.

2- ¿Merece la pena comprar «Street Fighter Alpha» o espero a «King of Fighters 95»?

Yo no esperaría, primero porque el juego de SNK todavía puede tardar bastante tiempo en llegar y segundo porque «Street Fighter Alpha» es un gran juego lo mires por donde lo mires.

3- ¿Saldrá para Saturn algún juego de motocross tipo «Sega Rally»?

Sería alucinante que saliera «Manx TT» (de la propia Sega) para Saturn, pero por el momento el único juego de motos, -que no de motocross-, para esta consola es «Hang On 95».

4- He oído que «Alien Trilogy» para Saturn saldrá con bastante retraso con respecto al de PlayStation, ¿a qué es debido? ¿Cuándo estará disponible?

Acclaim empezó a desarrollar «Alien Trilogy» como un campo de pruebas para sus nuevas tecnologías, -como el Motion Capture-. Los resultados logrados fueron tan impresionantes, que se decidió hacer un juego aprovechando el trabajo realizado. Sin embargo, todo este desarrollo se realizó sobre PlayStation, lo que significa tener que reprogramar el juego para Saturn y eso lleva tiempo. La versión para las 32 bits de Sega estará disponible hacia el mes de julio.

Javier Carrillo (Madrid)

Problemas con «FIFA 96»

Hola Yen, tengo la Mega Drive y el «FIFA Soccer 96» que es el culpable de mis problemas. Te cuento.

Me compré el «FIFA», gané la liga y pasé a la liga de campeones. Después del primer partido no me ponía la clasificación y se me borraron los equipos propios. Además, cuando intento jugar una liga el juego se bloquea mostrando un extraño mensaje. Puedo jugar amistosos, pero a veces se bloquea, cambia de idioma, no puedo escoger a todos los equipos... ¿Qué hago? ¿Puedes darme el teléfono de Electronic Arts?

Lo que pasa es que tienes un problema con la memoria del cartucho, que está totalmente llena. Eso es lo que significa ese extraño mensaje que te sale. Lo que tienes que hacer para borrar la memoria es encender la consola manteniendo presionados todos los botones del pad, incluido start. Te saldrá un mensaje que te preguntará si estás seguro que quieres borrar la memoria. Le dices que sí. De todos modos habla con Electronic Arts y exponles tus quejas. Seguro que te solucionan el problema. El teléfono es (91) 754 55 40.

Alejandro Ramírez (Barcelona)

El precio de los CD´s

Hola Yen, soy un chico de 14 años que tiene unas pequeñas dudas.

1- Si te fijas en los precios de los juegos verás que los de PlayStation son más baratos que los de Saturn, ¿por qué?

No todos. Los juegos que son más baratos en PlayStation son precisamente los que no están en Saturn, es decir, son los que programa o distribuye la propia Sony. No hay otra explicación que la política de precios seguida

EL CORCHO



por Sony, que quiere mantener una media de precios en torno a las 7000 pesetas (para los compactos que ella distribuye, repito). De hecho, si te fijas, los títulos de los "third parties" como Electronic Arts, valen lo mismo en PlayStation que en Saturn.

2- ¿Cuándo bajarán los precios de Neo Geo CD, Saturn y PlayStation? ¿Con la salida de Ultra?

La verdad es que estas consolas, en especial Saturn y PlayStation, no han dejado de bajar sus precios casi desde que salieron. Es posible que sigan bajando incluso sin que salga Nintendo 64.

3- ¿Qué consola tiene más juegos, Saturn o PlayStation?

En España, ahora mismo, PlayStation tiene un catálogo de juegos más amplio.

4- De estas dos consolas, ¿cuál crees tú que es la más económica a la larga?

Hoy por hoy, si te dedicas a comprar sólo juegos de la propia Sony, es posible que te salga algo más barata PlayStation.

5- ¿Qué es eso de que la PlayStation no viene con el cable para la TV y viene con no sé qué otra cosa?

No se vende con el cable tradicional que se conectaba antes a la toma de antena de la TV. PlayStation trae un Euroconector, que es un cable con una terminación rectangular con muchas "patillas" y cuya señal es mucho más limpia que la de R/F o antena. Casi todos los televisores tienen ya esta entrada, pero asegúrate que la tuya la tiene si quieres comprarte una PlayStation.

6- ¿Me puedes decir los nombres de juegos de coches de éstas dos consolas que se vean como si tu fueras el conductor?

Prácticamente todos los juegos de coches de la Nueva Generación incluyen una vista interior. Eso sí, en el único que enseña el cuadro de mandos y el volante es «Need for Speed» de PlayStation.

Angel Mariano García (Murcia)

Juegos de Rol para Super Nintendo

Hola Yen, tengo una Super Nintendo y unas dudas que espero que me puedas resolver.

1- Dime cuál de estos juegos de rol te parecen mejores: «Secret of Evermore», «Illusion of Time», «Secret of Mana» o «Tintín en el Tíbet».

Lo primero es puntualizar que «Tintín en el Tíbet», aunque es muy recomendable, no es un juego de rol, si no un plataformas. De los otros, el que más me ha gustado ha sido «Secret of Evermore», aunque «Illusion of Time» también está muy bien y posiblemente ahora lo puedas encontrar más barato. El más completo puede ser «Secret of Mana», pero tiene la pega de estar en inglés frente a los otros dos, enteramente traducidos y con libro de pistas incluido.

2- ¿Crees que merece la pena esperar para conseguir «Illusion of Time 2» o «Dragon Quest 3»?

No merece la pena en absoluto teniendo ahora juegos como «Secret of Evermore». Además, ninguno de los dos tiene muchas posibilidades de venir traducido.

3- ¿Saldrá algún otro juego de este tipo que merezca la pena?

Los que ya sabes, «Mario RPG», «Illusion of Time 2», «Dragon Quest 3» y «Breath of Fire 2» que podrás encontrar comentado en este mismo número. Eso sí, ninguno va a estar traducido salvo que la votación convocada por Nintendo Acción consiga convencer de lo contrario a Nintendo en el caso de «Mario RPG».

José Luis Nevado Iglesias (Cáceres).



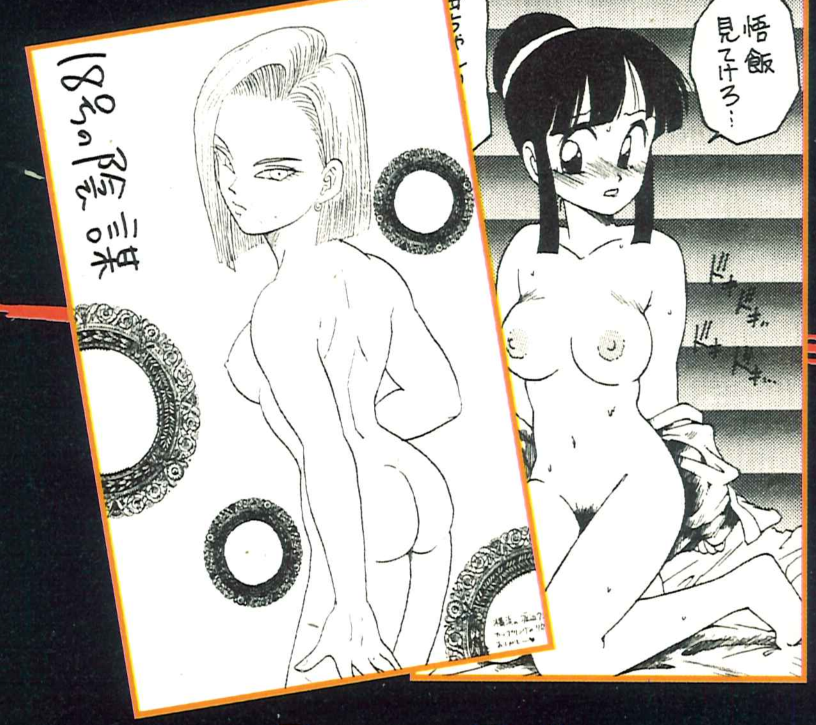
Si quieres participar en esta sección, envía tus dibujos, fotografías o lo que se te ocurra a:
Hobby Press S.A.
Hobby Consolas
C/ De Los Ciruelos Nº4
28700 San Sebastián de los Reyes. Madrid.
Indicando en el sobre: El Corcho.
Y si tu dibujo sale publicado, te enviaremos una camiseta de Hobby Consolas

Parodias eróticas de videojuegos (y II)



La imagen que veis aquí arriba corresponde a una parodia erótica de "Dr. Slump", la obra anterior a "Dragon Ball" de Akira Toriyama.

Este mes abrimos esta sección haciéndoos una pregunta: ¿Es Songokuh tan puro de corazón como para subir en la nube Kinton? Por supuesto que sí, y no dejéis que las imágenes que os mostramos en esta última entrega sobre parodias eróticas de videojuegos, os hagan cambiar la opinión que tenéis sobre el protagonista de Dragon Ball o cualquiera de los personajes que aquí aparecen. Pensad que todo esto al fin y al cabo no son más que excentricidades de algunos oportunistas mangakas nipones.



Dragon Ball: Songokuh tampoco se libra

Basados en la serie de manga y anime más famosa del mundo, hemos localizado **6 ejemplares distintos de aventuras eróticas de Dragon Ball,** de los cuales sólo hay **un par de ellos** rodando por nuestro país (los demás podéis darlos por imposible).

El primero que os presentamos pertenece a una colección llamada **"Play Dragon"** (en su número 5) y está dibujado por **Ayashi Yatsura**. La trama va de que **Gokuh** y **Gohan** han pensado que la mejor manera de acabar con el Androide 18 es conquistar su metálico cuerpo; y se ponen manos a la obra. Una auténtica burrada de historia, la verdad, y en absoluto recomendable.

El segundo es más "simpático" y se encuentra dentro de **una recopilación de diversas parodias** de series con distintos dibujantes. La historia que nos cuenta se parece a un chiste de Jaimito: **Gokuh, Chichi** y **Gohan** regresan a casa tras un fatigoso día de compras. Cuando el pequeño Gohan se acuesta, sus padres aprovechan para "divertirse" un rato. Pero, Gohan se levanta para ir al servicio y descubre a sus padres en plena acción. Tras observarlo todo, regresa a su habitación a dormir. Al día siguiente, el niño se despierta con una gran sonrisa y dice: *"Anoche os vi haciendo cosas raras. Yo quiero saber qué estabais haciendo".* Gokuh se pone a sudar del nerviosismo y se teletransporta al planeta de Kaito...



Ranma: ¿Te gusta más de chico o de chica?

Este es un "fanzine" curioso, ya que hasta la fecha es el **único basado en Ranma** de cuantos se han dejado ver (suponemos que habrá más, pero nosotros no nos hemos topado con ellos). En esta historia, **Ranma** se encuentra con **Ryoga** (chico), que le acusa de aprovecharse de **Akane** mientras está convertido en **P-Chan** (el cerdito). Ranma se **transforma en chica** y pone voz dulce para intentar convencer a Ryoga de que no se transforme más en cerdo para estar con Akane. Entonces Ryoga coge a Ranma por la mano y la lleva a su casa. Una vez allí la duerme y cuando Ranma despierta se encuentra a merced del **desesperado Ryoga...**

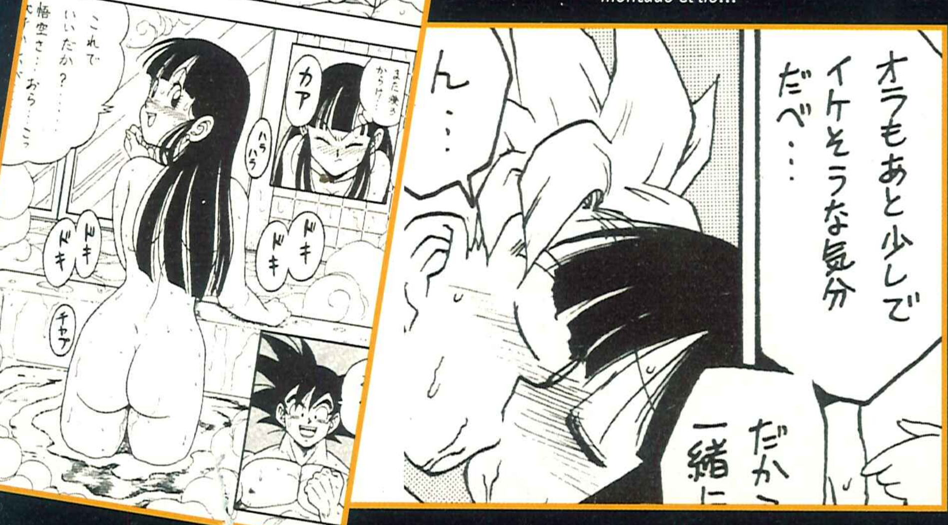




Tan sólo ha salido a la luz un fanzine erótico protagonizado por Ranma. Aquí tenéis unas cuantas imágenes corresponden a esta curiosidad.



Estos dibujos corresponden a la historia que os contamos en el texto de la derecha. Gokuh está tomando un relajado baño, su esposa se acerca a charlar y ya está montado el lío...



El **tercer manga** se ha editado de forma **"pirata" en Francia**. Se trata de otra **recopilación cuyo título es V.I.C.E.**, y entre sus páginas podemos encontrar parodias de diversos títulos de manga.

La **historia de Dragon Ball** es ésta: El todopoderoso **Seru** ha organizado un torneo de artes marciales para el que Gokuh y compañía deben entrenar durante 10 días. Uno de esos días, por la noche, Gokuh se está dando **un baño para relajarse** de las tensiones ocasionadas por los combates, y le pide a **Chichi que se bañe con él**. Su esposa, que ya se imaginaba cómo iba a acabar aquello, acepta con la condición de que no se transformase en **Super Guerrero**. Pero, en el momento de máxima tensión, Gokuh se transforma y deja a la pobre Chichí rendida en el suelo. Al final se ven a **Vejeeta y Bulma** tonteando, a **Mr Satán y su esposa** en iguales condiciones, y a **Piccolo y Seru** mas aburridos que una tostadora de pan en Japón.

Los tres últimos títulos son el trabajo de un mismo dibujante (que no suele firmar sus obras), y sus nombres son: **"Dragon Ball YYY"**, **"Dragon Ball XXX"** y **"Go!, Go!, Videl!"**. Prácticamente todas las historias recogidas en estos tres fanzines japoneses tienen como **protagonista femenino a Videl** en cada una de sus facetas. También aparecen **Bardock** (el padre de Gokuh) con la "supuesta" madre de Gokuh (recordad que Toriyama nunca nos la ha mostrado), y además descubrimos algo realmente curioso: quedamos en que N 18 es un androide, ¿verdad?. Pues resulta que puede cambiar de sexo con un par de arreglos (¡este Krilin, no veáis cómo se lo monta!). Uno de los tres títulos (**"Dragon Ball XXX"**) ha llegado a **nuestro país** procedente de no se sabe bien dónde.



Sailor Moon: Las chicas son guerreras

Os lo podemos asegurar: no hay manga más parodiado en el terreno erótico que **Sailor Moon**. Los **trajes que visten**, típicos de las estudiantes japonesas, **despiertan tales pasiones** entre los muchachos nipones, que las chicas acaban siempre en el **punto de mira** de prácticamente todos los "mangakas" al uso.

"Moon Paradise", **"Moon Child"**, **"Moon Fighters"** son algunos de estos ejemplos y también podemos encontrar aventuras en recopilaciones como **"X Parodies"** y **"V.I.C.E."**.

Aquí tenéis unas cuantas ilustraciones.

"Johnny y sus amigos" no paran

Muchos recordaréis una serie que emitió **Tele 5** hace un par de años bajo el título **"Johnny y sus amigos"**, cuyo nombre original es **"Kimagure Orange Road"**. Pues bien, la parodia erótica correspondiente está basada en la versión manga (creada por **Izumi Matsumoto** y publicada por **Norma Cómics**), y su título es **"K-I-M-A-G-U-R-E"**

Tiene **tres historias**: En la primera, **Kosuke** (Johnny) lleva a **Madoka** (Sabrina) a su casa, pues ha tenido un ida muy ajetreado en el bar ABCB. Kosuke no pierde la oportunidad de aprovecharse de la alegría de Madoka... En la segunda historia, **Hikaru** (Rosita) es atrapada por un fotógrafo demente que pretende chantajearla con unas fotos. Y la tercera relata un **sueño erótico** de **Kurumi** (Tamara), hermana de Kosuke.

Existe otro manga erótico de Kimagure publicado en la colección de bolsillo **"France Shoin Comic Bunko"**, y algunos reconocen que **Angel** (obra de U-JIN) es una **parodia de Kimagure**.

También en anime

Como punto final a este dossier sobre parodias eróticas tenemos reservada una curiosidad. ¿Sabéis que existen parodias eróticas en "anime" de un par de series famosas?

La primera es **"Sailor Senshi Venus Fighters"**, basada en "Sailor Moon" (aunque el guión se haya desviado "un poco" de la trama original). Hasta el momento se sabe de **dos episodios** de esta serie.

La segunda parodia es prácticamente desconocida y está basada en **Ranma**. Se trata de un **cortometraje de unos 25 minutos** realizado por una serie de aficionados al tema. El **dibujo** es **increíblemente bueno**, mientras que la **animación es penosa**. Y no tiene voz, sino sólo una pésima música de ordenador. La cinta tiene dos episodios. En el primero, **Ranma y Akane se pelean**, por lo que Ranma se va a casa mosqueado. Katsumi encuentra al pobre Ranma muy triste, y decide alegrarle. En el segundo episodio, Mouse ha raptado a Shampoo y hace todo lo que quiere con ella (que tampoco ofrece mucha resistencia).

激虎
ゲキドラ
Tiger People
VIDEO Vol.01
強烈エロエロアニメ大行進!!
発情,北さやか一番搾り
虜囚、中華ちんちん娘
十八禁

Y así damos por finalizado esta mini serie dedicada a la parodias eróticas de videojuegos. Que conste que nosotros no entramos a calificarlas ni a valorarlas y que simplemente nos hemos limitado a hablar de su existencia, que no deja de resultar bastante curiosa.

Por Matta Raigetsu!!
Gran Maestro de las Artes Parciales

Se celebrará del 9 al 12 de mayo en Barcelona

Se acerca el salon del comic

Los aficionados al cómic en general tienen una nueva ocasión para reunirse en Barcelona. El motivo es la celebración del **"14 Salón Internacional del cómic de Barcelona"**, organizado por **FICOMIC en la Estación de Francia**.

Este año festejaremos en el salón el **centenario del nacimiento del cómic**, y si tenemos en cuenta la masiva asistencia de público a la pasada edición (unas 85.000 personas) hemos de esperar un éxito aún mayor en este año.

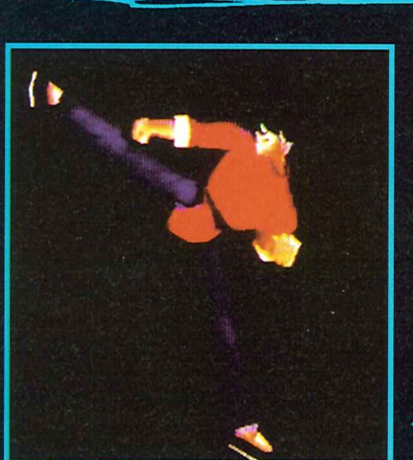
Y no es como para perdérselo. Podremos disfrutar de todo cuanto nos guste en torno a **Gokuh, el manga o el anime más de actualidad** en Japón (eso sí, con un par de millones en el bolsillo). Ojo, no estamos diciendo que no podáis encontrar un bonito cómic de Tintín (también los hay, que conste), pero aquí hablamos de lo que hablamos.

Las principales editoriales de manga españolas tienen ya preparada una serie de lanzamientos especiales para el Salón. En lo que respecta a series regulares, **Planeta-deAgostini** va a editar **"Tokyo Babilon"**, una de las obras más representativas del estudio **CLAMP** (su obra **"Guerreras de Leyenda"** se publica en el mensual "Shonen Mangazine" de Planeta). También lanzarán el **"Appleseed Data Book"** de Masamune Shirow, **"Alis 12"** (de **Kaoru Shintani**, el dibujante de "Area 88"), **"Tenchi Muyo"** (de la que pudimos ver el anime gracias a **Pioneer y Cartoonia**). Además, aparecerán un especial "Shonen Mangazine" dedicado a los mangas **"Doctor Koh" y "Hello!"**, y un tomo con una historia completa llamada **"La escolta del Sultán"**, con guión de **Katsuhiro Otomo** y **Takachio**, y dibujado por **Akahiko Takadera**.

Por otro lado, **Norma Editorial** sacará dos títulos esperadísimos: **"DNA" de Masakazu Katsura**, el de "Video Gilr Ai"; y **"You are under arrest!" de Kosuke Fujishima**, a quien también conocemos por "Ah! mi diosa".

Por la parte de video, es muy posible que **"Fatal Fury" y "Art of Fighting"** se dejen ver en el stand de **Manga Vídeo**. Ambos están basados en los juegos de SNK que ya conocemos.

El "14 Salón Internacional del cómic de Barcelona" se celebrará **durante los días 9 al 12 de Mayo.**







Ranma 1/2 se estrena en los 32 bits





Ranma 1/2 ("Ranma nibun no ichi"), el manga estrella de **Shogakukan**, está a punto de aterrizar en **PlayStation**. Aún no sabemos cuándo lo hará (ahora mismo está en desarrollo), pero sí que podemos avanzaros algunas de sus características.

Este «Ranma 1/2» será un **juego de lucha con polígonos en 3D** generados en tiempo real, con **mapeado de texturas y sombreado gouraud**. Los luchadores, escenarios y situaciones están directamente extraídos del manga original.

Lo más espectacular del compacto será el **juego de perspectivas**: una cámara se moverá por todos los ángulos del escenario a gran velocidad buscando el look más parecido al manga. Y es que «Ranma 1/2» está pensado para auténticos otakus.

ARCADE SHOW

NOVEDAD EN ESPAÑA

TIME CRISIS

CON LICENCIA PARA MATAR







«Time Crisis» puede ser ya disfrutado en los salones New Park de La Vaguada, en Madrid.

Namco ha tenido la astucia de recoger el estilo marcado por **«Virtua Cop»** para realizar un juego con elementos muy originales, que consiguen sacar más partido a un género bastante reacio a los cambios.

Al igual que en el juego de **Sega,** en **«Time Crisis»** la acción se desarrolla de manera trepidante gracias a los constantes movimientos de cámara que desde una perspectiva subjetiva nos muestran el campo visual del protagonista (es decir, nosotros), incluso cuando éste se desplaza persiguiendo a los "malos" de turno. Y aquí es donde entra la principal novedad y el mayor acierto de **Namco** en este juego: la máquina lleva incorporado un pedal que sirve para ocultarse de los disparos enemigos. Esto cambia totalmente el desarrollo del juego, ya que el jugador no sólo debe preocuparse de disparar a todo lo que se mueva en la pantalla, sino que también necesita preocuparse de parapetarse ante el fuego enemigo. Obviamente, cuando el protagonista se encuentra escondido no puede ser alcanzado por los disparos enemigos, pero tampoco puede disparar. Estos detalles han conseguido que el juego ofrezca una dinámica realmente divertida y muy cercana a la realidad.

En cuanto al desarrollo de la acción, **«Time Crisis»** está dividido en fases y estas a su vez en diversas áreas que deben superarse antes de que se cumpla el tiempo establecido. De este modo se evita que el listillo de turno permanezca un buen rato escondido intentando no perder una sola vida.

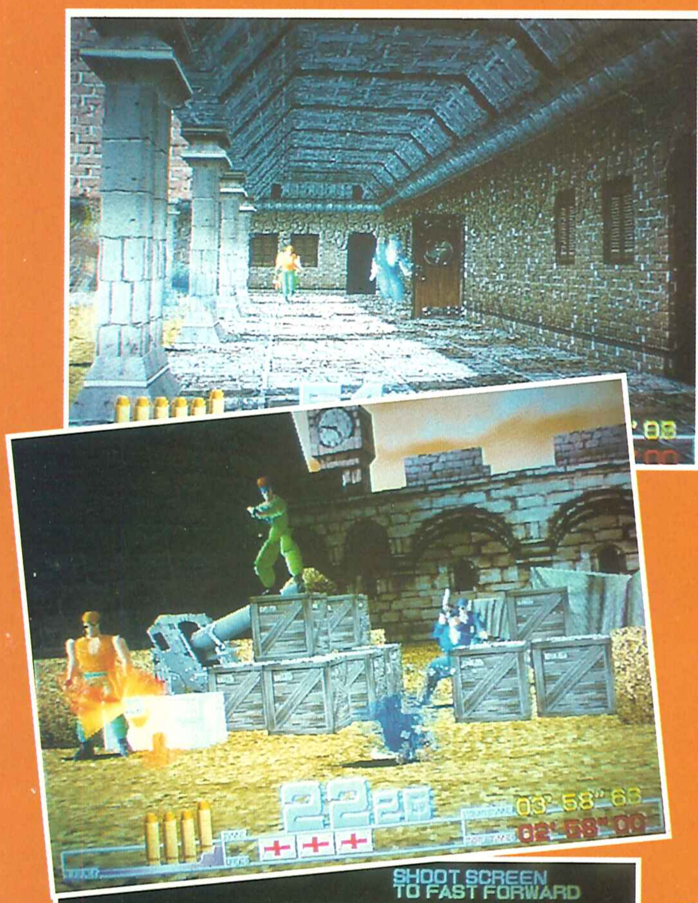
Y para que no falte de nada, se puede optar por dos modos de juego, el **Modo Historia**, que sigue el desarrollo que os hemos comentado, y el **Time Attack Mode**, donde las vidas son casi ilimitadas, pero el tiempo mínimo. En este caso se premia la rapidez más que la habilidad para mantenerse vivo.

El **System Super 22** (la misma placa que utilizan juegos como **«Ridge Racer»** o **«Cyber Cycles»**) ha sido el soporte elegido para mostrar las imágenes, con lo que nos encontramos con un repertorio inacabable de figuras y decorados realizados a base de polígonos.

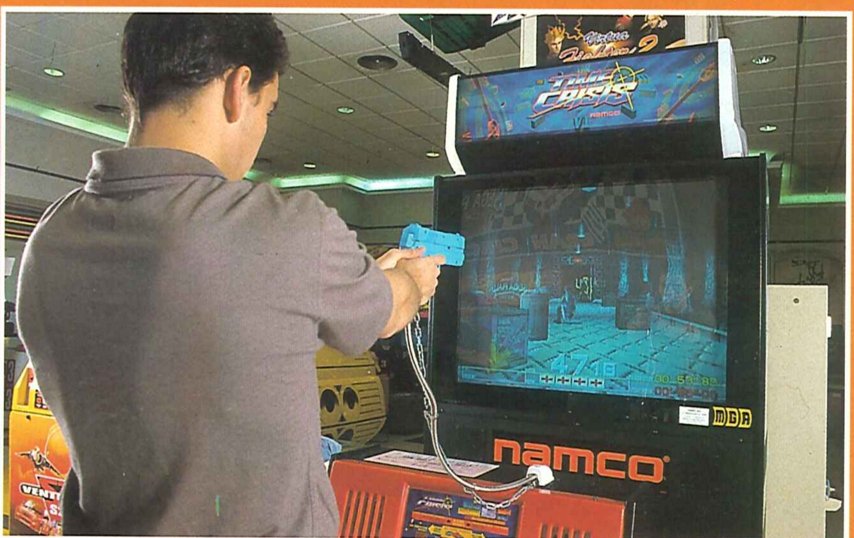
Namco ha dado una vez más en el clavo con este juego.







El encanto de estos juegos reside en la posibilidad de empuñar una pistola de plástico y disparar contra todo lo que se mueve. En este caso, para mayor realismo, el arma tiene un ligero retroceso.



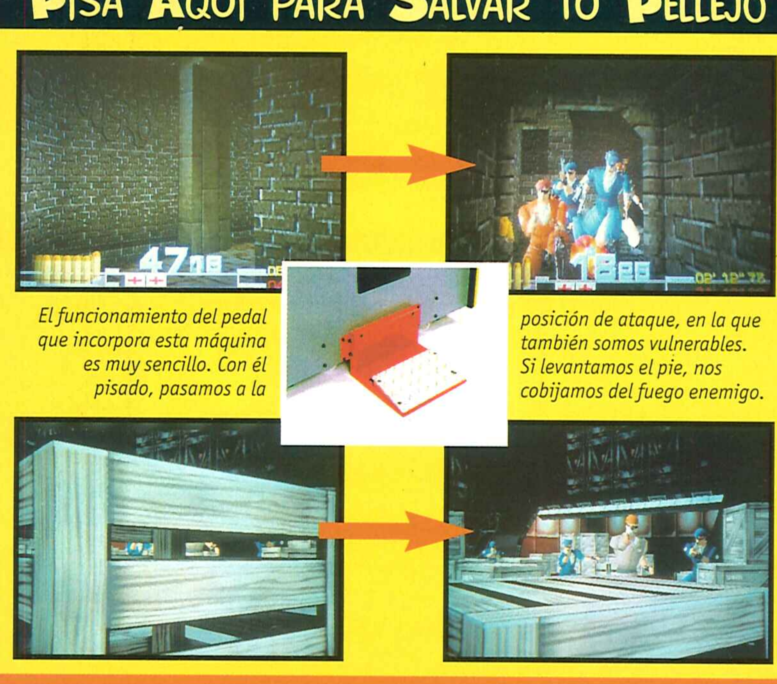
EL REINADO DE VIRTUA COP PUEDE EMPEZAR A TEMBLAR. NAMCO SE HA DESTAPADO CON UN JUEGO DE DISPARO ESPECTACULAR, QUE SUPERA LA CALIDAD VISTA HASTA AHORA EN OTROS JUEGOS DE ESTE GÉNERO.



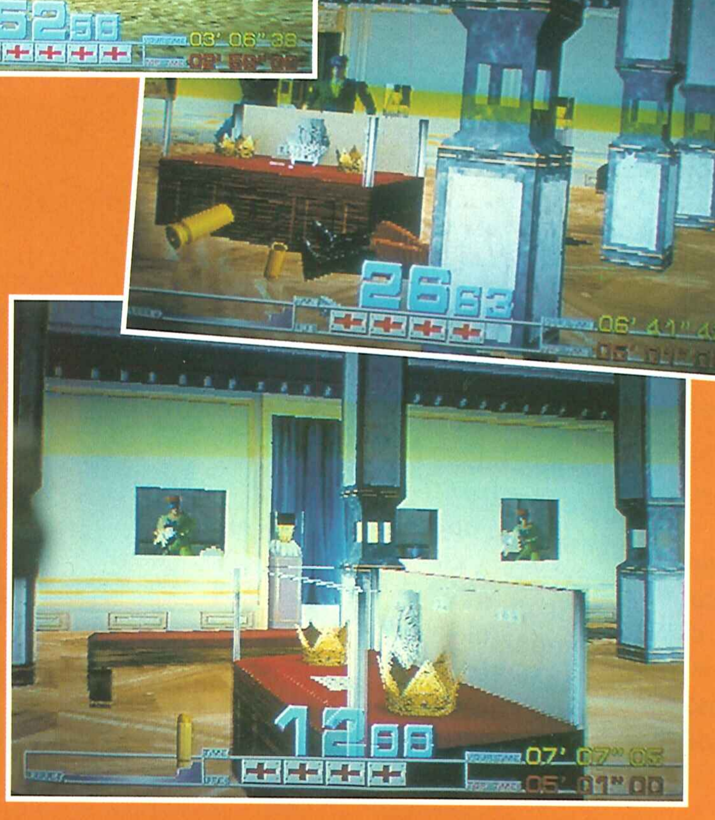
Toda la acción se desarrolla en un enorme castillo repleto de pasillos, almacenes, patios... en los que el protagonista se encontrará con una emboscada a cada paso. La emoción está asegurada.



PISA AQUÍ PARA SALVAR TU PELLEJO



El funcionamiento del pedal que incorpora esta máquina es muy sencillo. Con él pisado, pasamos a la posición de ataque, en la que también somos vulnerables. Si levantamos el pie, nos cobijamos del fuego enemigo.



ARCADE SHOW

SIN ESTRENAR EN JAPÓN

STAR GLADIATORS

CAPCOM SE ENGANCHA A LOS POLÍGONOS

Capcom conoce a medias lo que es "enfrentarse" a un juego de lucha poligonal, pues aunque fue la compañía encargada de distribuir **«Toshinden 2»**, la programación de este título corrió a cargo de **Tamsoft**. Por eso, este **«Star Gladiator»** puede considerarse realmente como el primer juego de lucha poligonal de los responsables de la serie **«Street Fighter»**.

El juego se encuentra aún en desarrollo, pero ya fue presentada una versión beta en el pasado **AOU** de Tokyo. Allí se pudo ver que **Capcom** ha recurrido a una placa de similares características a las conocidas **ST-V de Sega** y **System 11 de Namco**, es decir, un soporte de bajo coste, pero capaz de ofrecer una calidad sorprendente.

Capcom ha seguido en **«Star Gladiator»** un estilo similar al de el mencionado **«Toshinden»**, sobre todo en el diseño de los personajes y en el concepto de tridimensionalidad, ya que aquí también podremos movernos en todas direcciones y los combates se desarrollarán en distintos planos del escenario. Además, también nos encontraremos con los luchadores armados con espadas, hachas o diferentes tipos de armas blancas.

Sin embargo, el entorno elegido esta vez no tiene nada que ver con los anteriores juegos de **Capcom.** La acción se situará en el futuro, por eso no es extraño que los protagonistas sean robots, aliens, mutantes, etc..

Otra de las novedades que presentará el juego, será la posibilidad de que los luchadores cambien de tamaño y se vuelvan gigantes en determinados momentos del combate. En ese instante, la cámara cambiará de situación para ofrecer un plano más general que permita ver las evoluciones de los luchadores con más claridad.

Todo el mundo espera mucho de este nuevo lanzamiento de **Capcom.** El fracaso en su primer intento "revolucionario" con **«Street Fighter the Movie»** y el discreto éxito obtenido en los salones con **«Toshinden 2»**, convierten a este tercer intento en la puerta definitiva de esta compañía hacia las nuevas tecnologías. Esperemos que consiga su objetivo.





Como suele ser habitual en este tipo de juegos, las imágenes nos ofrecerán diferentes perspectivas, mientras que los luchadores podrán moverse en las 3 dimensiones del escenario.



Todos los combates se realizarán bajo un entorno futurista, en el que nos encontraremos con robots, aliens, mutantes... Capcom ha buscado romper en este sentido con sus anteriores juegos.



HOBBY RECOMIENDA...

Os proponemos una buena forma de que juzguéis nuestro criterio. Acercaos a probar la nueva apuesta de Namco, «Time Crisis», y comparadla con el clásico de Sega, «Virtua Cop 2». Estos son, sin duda, los dos mejores juegos de disparo del momento, pero haced vuestra propia valoración. Para nosotros es mejor el primero. ¿Y para vosotros?







En determinadas ocasiones, los luchadores aumentarán su tamaño, convirtiéndose el combate en una auténtica lucha de gigantes.

TOP 10 ARCADE

1. MANX TT - SEGA

Las motos de Sega siguen arrasando en los salones españoles. Y más desde que está instalado el kit de interconexión para dos jugadores. Más no se puede pedir.

2. TIME CRISIS - NAMCO

Un nuevo bombazo de Namco sólo comparable al de su anterior «Alpine Racer». Este juego promete ser uno de los más fuertes durante los próximos meses.

3. ALPINE RACER - NAMCO

Otro que no baja la guardia a pesar de las novedades. Y eso que dentro de poco llegará su compañero «Alpine Surfer», apostando por el snowboard.

4. VIRTUA STRIKER - SEGA

Antic les pidió a sus jugadores que se echarán unas partidas a este juego antes de la final de Copa. Mirad luego lo que pasó.

5. SEGA RALLY - SEGA

En cuanto a coches se refiere, no hay nadie que le haga sombra a este juego. Y parece que el reinado va para largo.

6. VIRTUA COP 2 - SEGA

A pesar de la llegada de un rival tan fuerte como «Time Crisis», hay quien sigue decantándose por el clasicismo de Sega. Cuestión de gustos.

7. VENTURER S2 - TT & SIMUL.

Más impactante que un viaje en autobús en verano, más temerario que montar en el Metro a la 1 de la madrugada. Imprescindible.

8. R- 360 - SEGA

Lo más próximo a pilotar un caza de combate. Y sin miedo a salir con un solo rasguño. Aunque si lleváis pastillas para el mareo... mucho mejor.

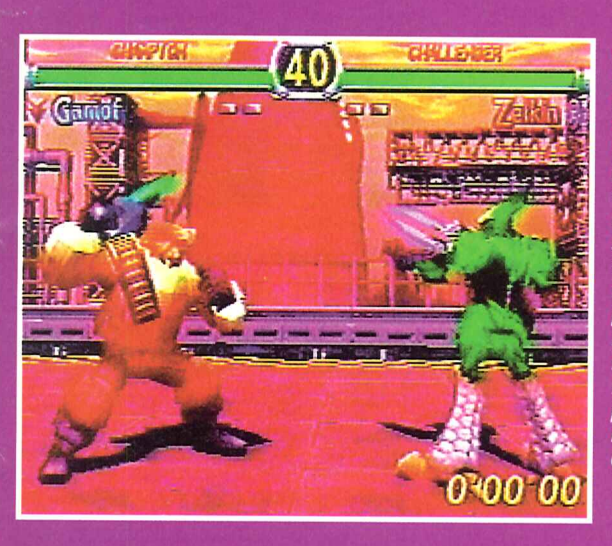
9. DAYTONA USA - SEGA

¿Se acabará algún día la popularidad de este juego? Son incontables los meses que lleva ya en esta lista, y como si tal cosa.

10. CYBER CYCLES - NAMCO

Tiene mucho mérito que pese a la llegada de ese monstruo que responde al nombre de «Manx TT», siga manteniéndose entre los mejores. Buen trabajo el de Namco.

LA FUTURA APUESTA DE CAPCOM EN EL GÉNERO DE LA LUCHA SERÁ ESTE STAR GLADIATORS, UN ARCADE QUE SIGUE LAS PAUTAS MARCADAS POR TOSHINDEN, PERO QUE INCORPORARÁ NUMEROSAS NOVEDADES.



Capcom ha recurrido para este juego a una placa de bajo coste, pero capaz de alcanzar una calidad sorprendente, incluso en el manejo de polígonos. Es la nueva moda implantada por Sega, Namco y Capcom.

LOS + BUSCA2

1. VIRTUA FIGHTER 3

Ya sabemos algunas cosas de este juego: que inaugurará oficialmente el Model 3 y que será una auténtica pasada. Ya sólo nos falta saber cuándo llegará a España.

2. KILLER INSTINCT 2

Se ha retrasado un poco, pero el mes que viene estará en los salones y en estas páginas. No os impacientéis.

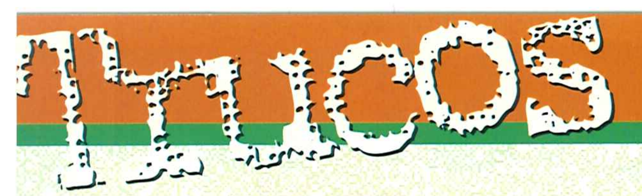
3. TOKYO WAR

Namco sigue empujando fuerte. Este juego ya es uno de los más deseados por el público

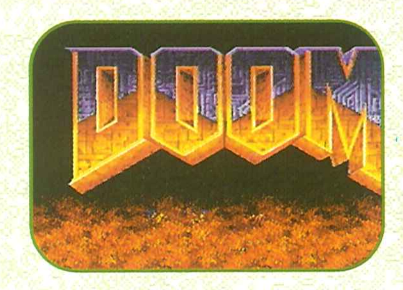
Y ADEMÁS...

La lucha parece atravesar una pequeña crisis, pero no hay que olvidarse que en los salones todavía podemos disfrutar de juegazos como **«Soul Edge», «Fighting Vipers», «Virtua Fighter 2», «UMK3»...** Y eso sin contar con los que tienen que llegar en los próximos meses.





Doom

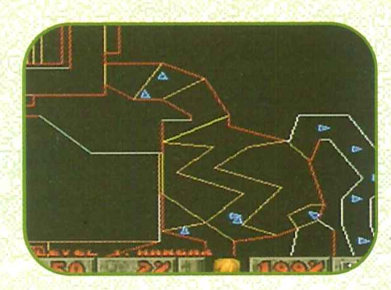


PLAYSTATION

- Todo ventajas:

Muchas veces aparecen juegos complicados que nos hacen la vida imposible. Pero, de vez en cuando nos dan una sorpresa dejando caer unos trucos así de sencillos y efectivos. En cualquier momento del juego podrás acceder a ellos simplemente pausando y pulsando estas combinaciones:

Para conseguir todas las armas, munición y tarjetas de colores: CRUZ, TRIANGULO, L1, ARRIBA, ABAJO, R2, IZQ., IZQ.



El mapa del nivel completo: TRIANGULO, TRIANGULO, L2, R2, L2, R2, R1, CUADRADO.

Situación de todos los enemigos y objetos importantes: TRIANGULO, TRIANGULO, L2, R2, L2, R2, R1, CIRCULO.

Ser invencible: ABAJO, L2, CUADRADO, R1, DCHA, L1, IZQ., CIRCULO.

Saltar los niveles: DCHA, IZQ., R2, R1, TRIANGULO, L1, CIRCULO, CRUZ.

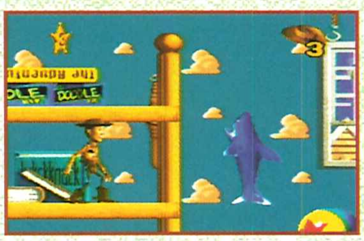
Atravesar los muros: L1, R2, L2, R1, DCHA., TRIANGULO, CRUZ, DCHA.

Toy Story

SUPER NINTENDO







- Para ser invencible:

En el nivel 1, ve al mueble donde está la caja de los soldados y permanece agachado sobre el cajón inferior durante 5 segundos más o menos (hasta que veas que la estrella, la que indica los puntos de vida que quedan, empieza a girar). Ahora eres invencible. Pero no te confíes, que hay niveles donde la energía no cuenta.

- De nivel en nivel :

En el mismo nivel, súbete encima del cubo de los soldados, vuelve a agacharte, pausa el juego y pulsa SELECT. Verás atónito cómo pasas de nivel sin ninguna problema. Ahora, cada vez que hagas pausa y pulses SELECT, completarás el nivel.

Sin duda el complemento ideal para el truco anterior.

Micromachines'96 Turbo T.Edition





MEGA DRIVE

- Nivel Secreto:

Es increíble lo divertido que resulta este cartucho con 8 jugadores al mismo tiempo. Pero, ¿te imaginas si además podéis jugar en un nivel completamente nuevo para todos? Promete ser alucinante. Bueno, pues eso es lo que te ofrecemos. Justo antes de empezar una carrera los ocho a la vez, pulsa A, A, B, C, A, A, B, C, y luego START y A a la vez.

Diversión asegurada.

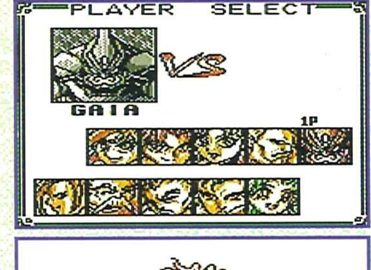
Battle Arena Toshinden

GAME BOY

- Dos Luchadores más.

A primera vista, la cifra de ocho luchadores que ofrece este juego puede pareceros escasa. Pero tranquilos, que aquí os ofrecemos un sencillo truco con el que podréis jugar tanto con Gaia como con Sho desde el principio del juego.

Mientras aparece Ellis en la demo inicial, pulsad delante, detrás, A y B. Fácil, ¿verdad?





FIFA'96 Soccer

PLAYSTATION

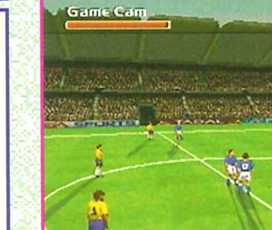


- Controlar la posición de la sombra:

Ya el mes pasado pusimos el sol en vuestras manos y, por muy increíble que os parezca, este mes volvemos a hacerlo.

Mientras estás jugando, presiona START para que aparezca la pantalla de Opciones y selecciona INSTANT REPLAY.

Deja pulsado R1 y rota el Pad direccional para cambiar la dirección de las sombras de los jugadores. Aprovéchate, que eso de controlar el sol es algo que no ocurre a diario.



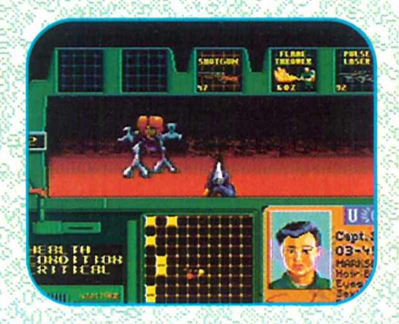
Zero Tolerance



MEGA DRIVE

-Tres códigos interesantes:
La verdad es que los códigos son siempre interesantes, pero más todavía si sirven para acceder a los últimos tres enemigos. Toma nota:

Enemigo 1	cP98CrOFk
Enemigo 2	aLo5-vxF2
Enemigo 3	Pvbd76Noj



NBA Jam T.E.

SEGA SATURN

- Códigos para todos:
De vez en cuando surge algún truco que, además de hacernos la vida más fácil, nos invita a reír. En esta lista hay un poco de todo, cosillas para todos los gustos:

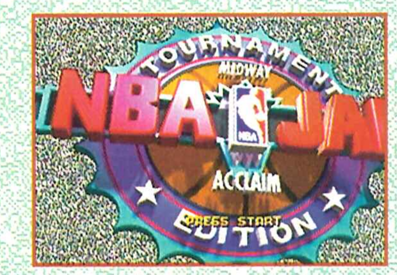
Super defensa: DCHA., ARRIBA, ABAJO, DCHA., ABAJO, ARRIBA.

Poder: DCHA., DCHA., IZQ., DCHA., C, C, DCHA.

Equipo que intercepta mejor: IZQ., IZQ., IZQ., IZQ., Y, DCHA.

Super 3 puntos: ARRIBA, ABAJO, IZQ., DCHA., IZQ., ABAJO, ARRIBA.







Modo Baby: Pulsa los botones B, Y cuando desaparezca la pantalla TONIGHT'S MATCH-UP .

Grandes cabezas: Pulsa los botones A, B, C, Y justo cuando desaparezca la pantalla TONIGHT'S MATCH-UP.

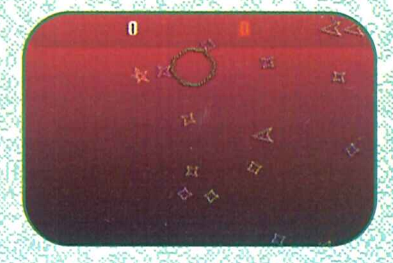
Todavía más grandes: Pulsa A, Y, C, B, cuando TONIGHT'S MATCH-UP desaparezca.



Defcon 5

PLAYSTATION

- Fase oculta :
Vete al nivel 2 y toma el ascensor al nivel 6. Entra en la Habitación de Control y accede al terminal VOS. Métete dentro del area de comunicaciones y, una vez allí, en Comunicaciones Locales. En esta pantalla presiona TRIANGULO para acceder a la fase oculta. En ella, debes destruir todos los octógonos. Recoge estrellas para aumentar tu munición y las estrellas más grandes para tener más potencia de fuego.



NHL ALL-Star Hockey

SEGA SATURN

Cuando los jugadores irrumpan en la pista, presiona simultáneamente X, Y, Z, L y R. Y cuando comience el Himno Nacional, entra los siguientes códigos :

- JUGADORES GRANDES:
Presiona L y R a la vez

- JUGADORES BOCA ABAJO:
Presiona A y Z a la vez.

- CHICOS GORDOS Y ENANOS:
Presiona A y B simultáneamente

- DISCO 'REBOTANTE':
Presiona X; Y, R simultáneamente

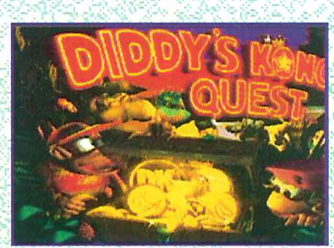
- DISCO MAGNÉTICO:
Presiona X, A simultáneamente para que el disco se vaya al centro cada vez que esté suelto.

Donkey Kong Country 2

SUPER NINTENDO

- Test de sonido :
Métete en una partida nueva y aparecerá un menú que te preguntará si te gustaría participar en modo 1 o 2 jugadores. Mueve tu cursor a la opción 2 jugadores y presiona ABAJO 5 veces.

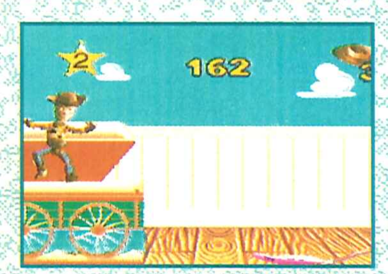
- Trucos :
Para acceder a un test "especial", debes haber realizado primero el truco anterior y repetir la operación otra vez. Ahora, si quieres 50 vidas, pulsa Y, A, SELECT, A, ABAJO, IZQ., A, ABAJO. Y para que los barriles DK aparezcan en cuanto mueras pulsa B, A, DCHA., DCHA., A, IZQ., A, X.





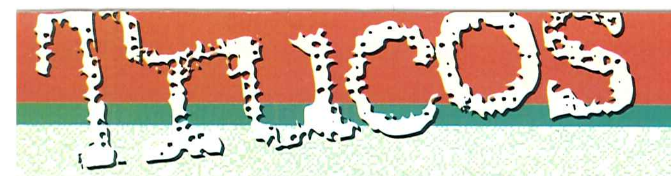


Toy Story



MEGA DRIVE

- Invencibilidad:
Para convertirte en un super juguete capaz de soportarlo todo, ve al segundo nivel y recoge 7 estrellas. Luego, entra en el baúl y agáchate durante 10 segundos aproximadamente.
Será imposible que nadie acabe contigo, a no ser en las pantallas en las que la energía no sirve para nada. Ten en cuenta este pequeño detalle para seguir vivo en el juego.



Agile Warrior F-111X

PLAYSTATION

- Passwords de misiones :

1.- 5433 (misiones 1-3 completas y 4 y 5 abiertas)
2.- 0007
3.- 1213
4.- 1224
5.- 7154 (todas las misiones están completas y la 51 está abierta)

- Más ventajas de las que puedas imaginar:

En cualquier misión, presiona START para pausar el juego e introduce los siguientes códigos.

Todas las armas:

Presiona IZQUIERDA, CUADRADO (4x), ARRIBA, TRIANGULO (3X), DERECHA, CIRCULO, ABAJO, X, R1 (4X), L1 (4X), R2 (4X), L2 (4X).

Máximo de combustible y armadura:

Presiona IZQUIERDA, CUADRADO (4X), ARRIBA, TRIANGULO (3X), DERECHA, CIRCULO, ABAJO, X, TRIANGULO (3X), CIRCULO.

Invulnerabilidad:

Presiona IZQUIERDA, TRIANGULO (4X), ARRIBA, TRIANGULO (3X), DERECHA, CIRCULO, ABAJO, X, TRIANGULO (3X), CUADRADO. Cuando uses este código vigila tu nivel de combustible, ya que este truco no te lo compensa.

Un nuevo mapa:

IZQUIERDA, CUADRADO (4x), ARRIBA, TRIANGULO (3X), DERECHA, CIRCULO, ABAJO, X, CIRCULO, CIRCULO, CIRCULO, CIRCULO, CIRCULO.

Nuevo Modo:

IZQUIERDA, CUADRADO (4x), ARRIBA, TRIANGULO (3X), DERECHA, CIRCULO, ABAJO, X, TRIANGULO (3X), X.

B1 Airstrike:

Presiona IZQUIERDA, CUADRADO (4x), ARRIBA, TRIANGULO (3X), DERECHA, CIRCULO, ABAJO, X (6X).

Mesh Fog Editor:

IZQUIERDA, CUADRADO (4x), ARRIBA, TRIANGULO (3X), DERECHA, CIRCULO, ABAJO, X, ABAJO (3X), TRIANGULO (3X).

Tintin en el Tibet

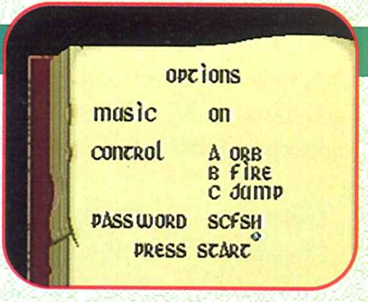
GAME BOY

- Passwords:

Este es, posiblemente, el cartucho más difícil que podéis encontrar para vuestra Game Boy. Para suavizar un poco las cosas, vamos a ofreceros los passwords para los tres niveles de dificultad:

Nivel fácil:	Nivel medio:	Nivel "chungo":
41253	53142	13524
23514	35412	34125

Warlock

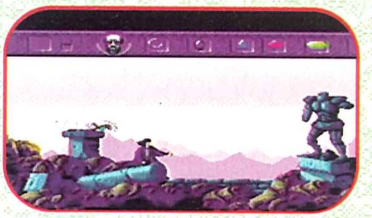


MEGA DRIVE

- Passwords:

Aunque parezca que no, unos passwords siempre vienen bien:

SRVDR	NRVNA
SNGDN	NLYNG
BGSTR	BTBYS
PLEUP	SPKNS
PGBRL	PRDIG
BLDVN	SCFSH
DINSJ	





Virtua Fighter 2



SEGA SATURN

- Pantalla con trucos extras:

Si quieres luchar con todos los jugadores, DURAL incluido, ve al menú de opciones cuando aparezca la pantalla CONGRATULATIONS. Mantén pulsado el botón R y entrarás en una pantalla secreta de opciones donde podrás cambiar el modo, el nivel ...

Viewpoint

PLAYSTATION

- Invulnerabilidad :

Presiona PAUSE durante el juego. Entonces pulsa CUADRADO, CUADRADO, CIRCULO, CIRCULO, TRIANGULO, X, CUADRADO, ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, L1, R1, y SELECT.

- Cambio de nivel :

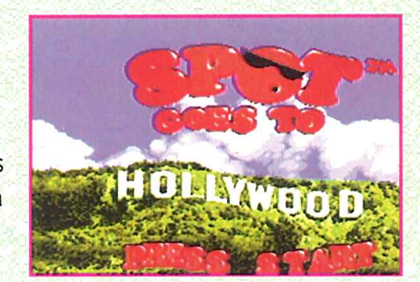
Presiona PAUSE durante el juego. Y luego CUADRADO, CIRCULO, TRIANGULO, DERECHA, IZQUIERDA, ABAJO, R1, L2, R2, y L1.

Cool Spot goes to Hollywood

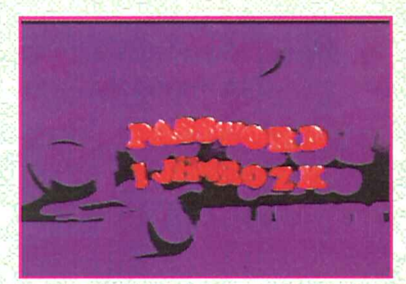
MEGA DRIVE

- Passwords:

Por muy sencillo que te pueda parecer un juego, nuestra ayuda nunca está de más. Esta vez te ofrecemos unos cuantos passwords con los que podrás disfrutar a fondo de este aventura:



HE7ISU6M	DUPISGY5
ZLHNXL7V	ZHFT40J0
PN7IRS8R	MVUN6576
N6U64YP5	EYV436MF
PJ6W8X0T	IJHMROZK
4PNK4G8S	GE74GX0A
48P7R6KD	



Gex



PLAYSTATION

Entre passwords y códigos especiales, aquí tienes una lista casi interminable.



- Un montón de códigos:

Para introducir los siguientes códigos, pausa el juego, pulsa R1 y mantenlo así:

Vidas Infinitas:

Pulsa ARRIBA, CIRCULO, TRIANGULO, ABAJO, DCHA., CUADRADO, ABAJO.

Bolas de Fuego:

Pulsa X, ARRIBA, DCHA., ARRIBA, DCHA., DCHA.

Bolas de hielo:

Presiona CIRCULO, CIRCULO, IZQ., ABAJO, CIRCULO, ARRIBA, DCHA.

Electricidad:

Pulsa DCHA., IZQ., DCHA., CIRCULO, TRIANGULO, DCHA., CIRCULO, ABAJO, DCHA.

Velocidad:

Presiona ABAJO, START, DERECHA, DERECHA, ABAJO, ARRIBA, START

Super Salto:

Presiona X, CIRCULO, ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, DERECHA, DERECHA.

Invulnerabilidad:

Presiona X, CUADRADO, ABAJO, ABAJO, ARRIBA, ABAJO, DERECHA

- Passwords:

Para introducir los siguientes códigos, vete a la pantalla de Passwords 1 y pulsa.

- NIVELES DEL CEMENTERIO :

SVZFKHGP
BXRFYHGP
ZVTCYHGP

- NIVELES DE LA JUNGLA:

KXVKRHKP
CVHCSHKP
SVKLPHKP
CVBLPHKP

- NIVELES DE TOONVILLE:

RVTCSHGP
XVVBRHKP

- NIVELES DE LAS TIERRAS DE FUNG FU:

YTCHPHKP
ZTDHPHKP
DXVGRHKP

- REZOPOLIS

GYVYRHKP



Trucos a la carta

Si tienes un juego que se te resiste y ya no sabes qué hacer con él, envíanos una carta e intentaremos ayudarte. Dirige tus peticiones a

"Trucos a la carta"
C/ de los Ciruelos, 4
San Sebastián de los Reyes, 28700 (Madrid).
Nuestros expertos te resolverán el problema.

¿Me podríais dar un truco para **SONIC 3**? Si es para elegir fase mejor.

Cristian Cabaís Fernández (Lérida).

Para que te salga el menú de elegir fase tienes que pulsar arriba, arriba, abajo, abajo, arriba, arriba, arriba, arriba, arriba justo cuando la pantalla de Sega empiece a ponerse negra. Si no te sale a la primera, insiste. Es un truco difícil que hay que hacer muy rápido, pero funciona.

¿Me podéis decir los siguientes trucos para **MORTAL KOMBAT III?**: Los Animalities de Cirax, Striker y Sub-Zero.

Francisco García Talavera (Tenerife)

Cirax: (cerca) Arriba, Arriba, Abajo, Abajo.
Striker (distancia de barrido) Correr, Correr, Correr, Bloqueo.
Sub-Zero: (cerca) Delante, Arriba, Arriba.

¿Me podéis decir cómo coger en **LIGHT CRUSADER** la bola azul que hay en una habitación con una brújula que cuando entro señala al Sur?

En algún momento del juego te han dicho la palabra clave: NEWS. Tienes que mover la flecha de la brújula para que señales norte (N), Este (E), Oeste (W) y Sur (S). Procura estar atento a todo lo que te dicen.

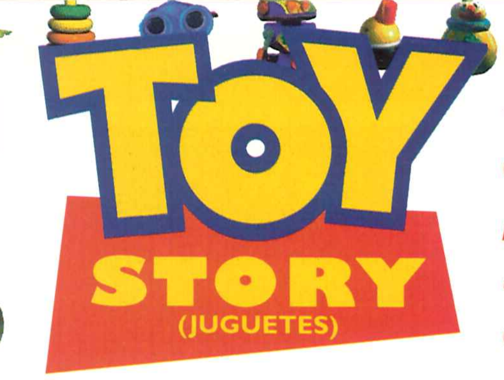
Hola me llamo **JORGE** y me gustaría que dijerais donde está la llave de la primera mazmorra del **ZELDA** de Game Boy.

Tienes que conseguir el champiñón que está en el bosque al norte de la aldea y llevárselo a la bruja para que te cocine unos polvos mágicos. Después, le echas estos polvos a un mapache que hay en el mismo bosque. El animalito se convertirá en un hombre y después de hablar con él podrás abrir un cofre que hay justo en la pantalla superior. Dentro está la llave.

¿Tenéis por ahí algún truco para **DESERT STRIKE** de Mega Drive?

Desireless

Para tener 10 vidas, introduce este password: BQQQAEZ.
Para jugar en el nivel 4: JTEKOMK.



«Toy Story», además de ser uno de los juegos más importantes del año, es un plataformas difícil de terminar. Para solucionaros los posibles problemas hemos elaborado esta completa guía en la que no falta ni un sólo detalle para concluir el juego sin demasiadas complicaciones. El mes que viene os mostraremos el resto de fases.

NIVEL 1-1 That Old Army Game

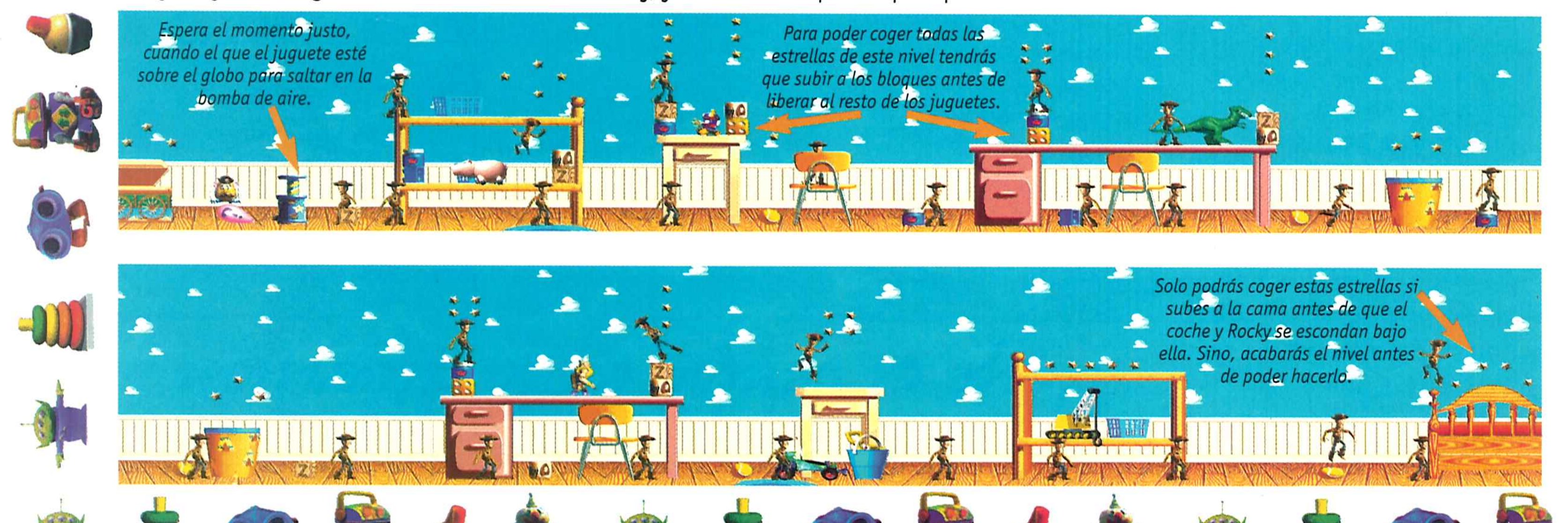
Para comenzar el juego nada demasiado difícil, pero tampoco os confiéis porque tendréis que aprender a esquivar aviones en miniatura, paralizar trenes de madera e inutilizar helicópteros. Como verás, Woody tiene trabajo de sobra, y eso sin contar con que debe liberar a los soldados de plástico para que lleguen hasta un walkie-talkie. Recuerda que es importante recoger todos las estrellas, por muy inaccesibles que parezcan. Si reunes las 50 contarás con una vida extra. Una fase que pone a prueba tu habilidad en las plataformas aunque empezando por algo sencillo y sin muchas complicaciones que te servirá de entrenamiento para otros niveles.





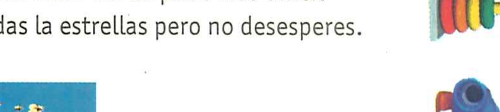
NIVEL 1-2 Red Alert!

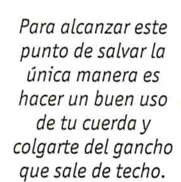
Ha estallado la alerta: antes de 180 segundos todos los juguetes deben estar escondidos en sus correspondientes lugares. Unos, como Rex, deben entrar en un baúl con tu ayuda y la de un globo. Mientras tanto necesitas liberar a nuestro amigo forzudo para que empuje el cubo hasta la grua y el coche teledirigido pueda situarse debajo de la cama. En esta ocasión tu único enemigo es el reloj, y es un mal compañero pues para conseguir tu objetivo y coger las 50 estrellas debes ser muy ágil y rápido.Tu lugar de destino será justo encima de la cama, pero solo descansarás una vez hayas ayudado a todos los demas.



NIVEL 1-3 Ego Check

Una carrera interesante la que protagonizan Buzz y Woody. Si ganar parece difícil, llegar al final sano y salvo es todo un reto. Habrá saltos gigantescos y toda clase de juguetes dispuestos a hacerte la vida imposible. No te dejes impresionar por la velocidad de Buzz y presta atención a tu camino. Procura pasar por todos los lugares para salvar (marcados con una bandera) y no dejes de coger la vida extra que se encuentra bien protegida por un helicóptero. Cada vez se pone más difícil reunir todas la estrellas pero no desesperes.



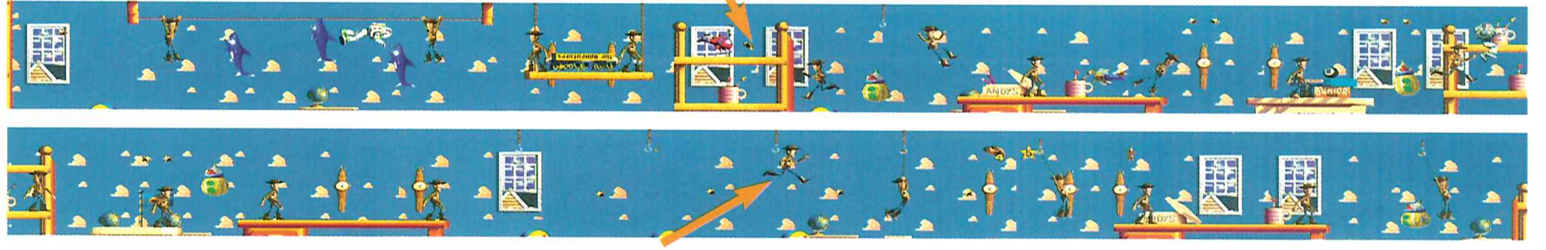




Para alcanzar este punto de salvar la única manera es hacer un buen uso de tu cuerda y colgarte del gancho que sale de techo.



Si es importante coger todas las estrellas para ganar una vida extra, más importante es recogerla directamente en el camino. Si te pones en la plataforma inferior podrás hacerte con ella sin que te toque el helicóptero.



Sólo hay una manera cómoda de acabar con los grandes saltos: con colgarte del primer gancho y dejar pulsado el botón hasta el final no corres el riesgo de caerte y recoges todas las estrellas sin complicaciones.





Por fin llegamos al final, pero no te apresures en saltar a la cama y procura coger las dos estrellas que hay justo detrás. Si caes antes de recogerlas habrás perdido la vida extra.



NIVEL 1-4 Nightmare Buzz

Nuestros dos protagonistas se enfrentan por primera vez en un combate cara a cara. Andate con cuidado porque, al fin y al cabo, Buzz es un juguete moderno y posee un láser poderoso. Sólo la habilidad de Woody y su cuerda son capaces de derrotarlo. Primero deshazte de las bolas que rodean el cuerpo de Buzz. Espera siempre a que él dispare y, cuando adquiera una postura defensiva, golpéalo con tu cuerda. Cuando consigas derrotarlo recibirás 50 estrellas que has de coger al vuelo antes de que desaparezcan.



Procura siempre esperar al momento más apropiado para golpearle, el mejor lugar: encima del camión.

Si quieres coger todas las estrellas cuando acabes con Buzz procura darle el último golpe en el centro de la pantalla.















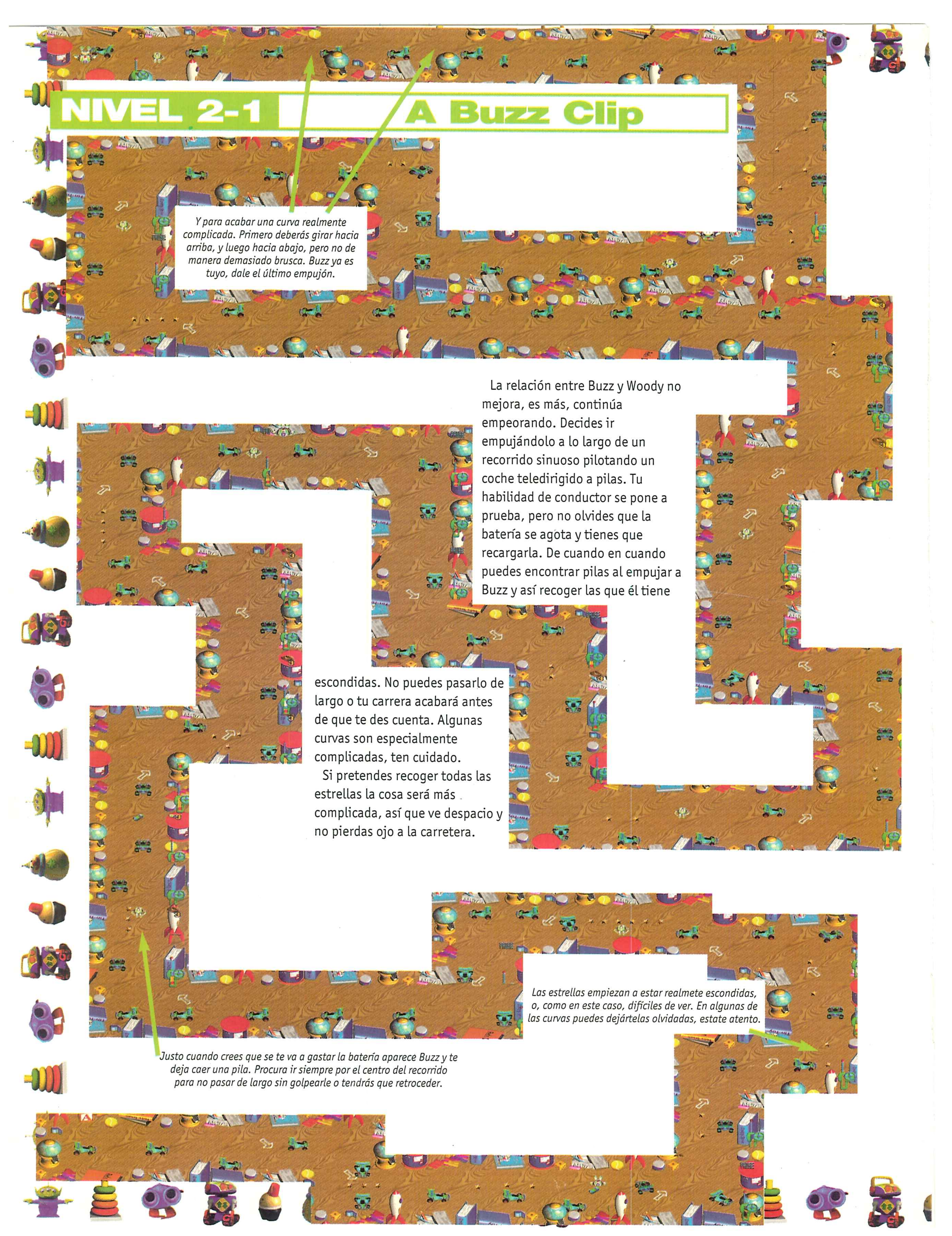












NIVEL 2-1 A Buzz Clip

La relación entre Buzz y Woody no mejora, es más, continúa empeorando. Decides ir empujándolo a lo largo de un recorrido sinuoso pilotando un coche teledirigido a pilas. Tu habilidad de conductor se pone a prueba, pero no olvides que la batería se agota y tienes que recargarla. De cuando en cuando puedes encontrar pilas al empujar a Buzz y así recoger las que él tiene escondidas. No puedes pasarlo de largo o tu carrera acabará antes de que te des cuenta. Algunas curvas son especialmente complicadas, ten cuidado.

Si pretendes recoger todas las estrellas la cosa será más complicada, así que ve despacio y no pierdas ojo a la carretera.

Y para acabar una curva realmente complicada. Primero deberás girar hacia arriba, y luego hacia abajo, pero no de manera demasiado brusca. Buzz ya es tuyo, dale el último empujón.

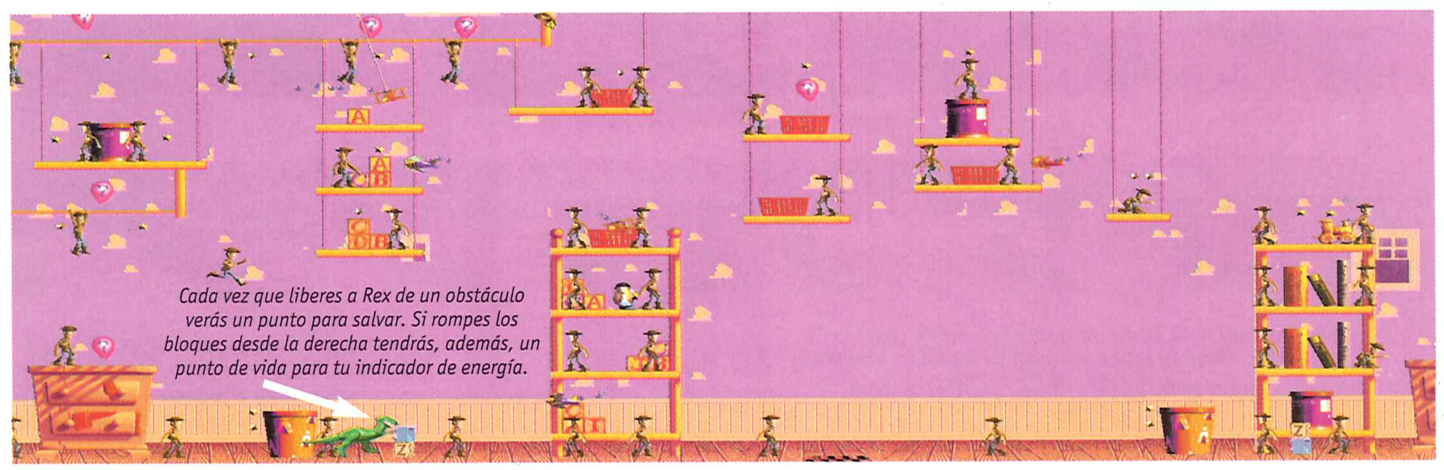
Las estrellas empiezan a estar realmete escondidas, o, como en este caso, difíciles de ver. En algunas de las curvas puedes dejártelas olvidadas, estate atento.

Justo cuando crees que se te va a gastar la batería aparece Buzz y te deja caer una pila. Procura ir siempre por el centro del recorrido para no pasar de largo sin golpearle o tendrás que retroceder.

NIVEL 2-2 Revenge of The Toys



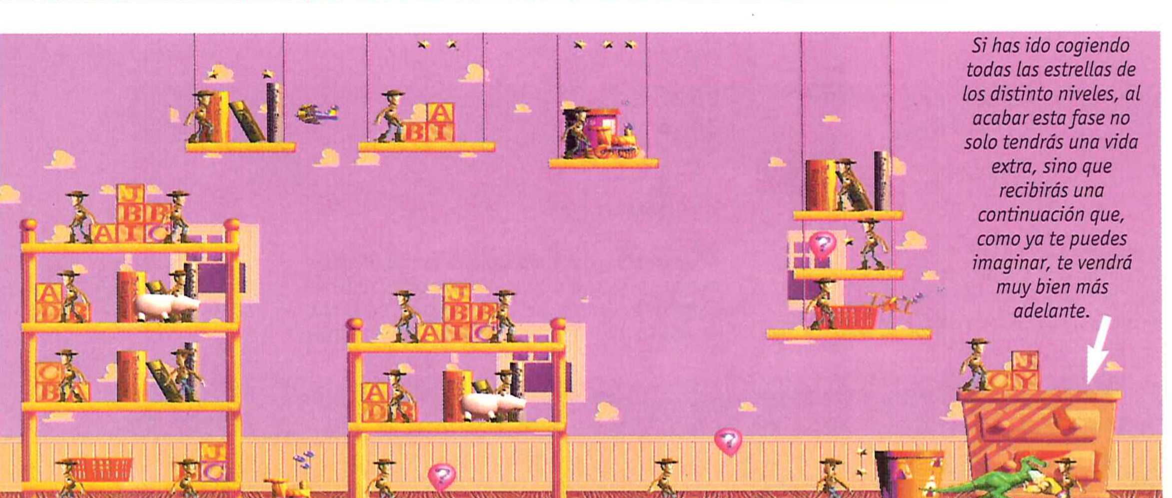
Las plataformas cada vez son más complejas y aumentan los lugares poco accesibles. Acuérdate de pasar por aquí porque por una recompensa como ésta (vida extra), siempre merece la pena complicarse un poco la vida.



Cada vez que liberes a Rex de un obstáculo verás un punto para salvar. Si rompes los bloques desde la derecha tendrás, además, un punto de vida para tu indicador de energía.



Una de las cosas que más molesta es tener que volver atrás para recoger algo que te has dejado por el camino. Como en este caso: recuerda recoger las estrellas que hay justo antes de los cubos antes de saltar al otro lado.



Si has ido cogiendo todas las estrellas de los distinto niveles, al acabar esta fase no solo tendrás una vida extra, sino que recibirás una continuación que, como ya te puedes imaginar, te vendrá muy bien más adelante.

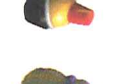
La cosa se complica, todos los juguetes se han vuelto en contra tuya y quieren impedirte que ayudes a Rex a escapar.

Estamos ante un nivel plataformero donde los haya, con zonas poco accesibles, saltos a ciegas y estrellas cada vez más escondidas.

Rex se encontrará con el camino cerrado unas cuantas veces y solamente Woody puede ayudarle, así que procura ser rápido. Ya sabes: si él no logra escapar, tú tampoco. Así son las cosas, valientes cowboys.

Derriba los obstáculos que retienen a Rex y golpea a Rocky Gibraltar cuando intente detenerle. Recuerda que ahora todos los que te rodean son claros enemigos dispuestos a acabar contigo cuanto antes y sin pensárselo dos veces.



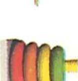
















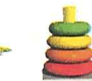






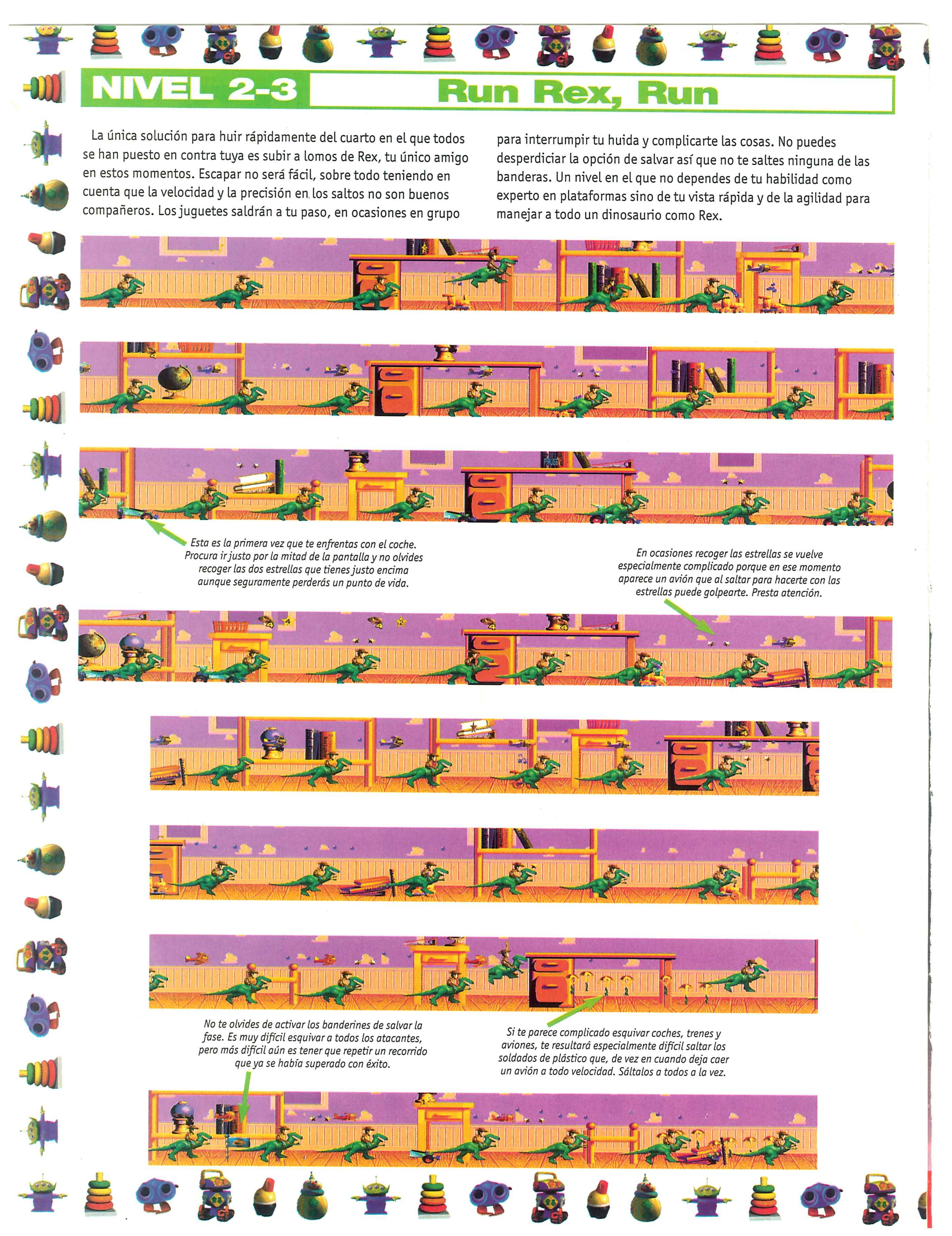







NIVEL 2-3 Run Rex, Run

La única solución para huir rápidamente del cuarto en el que todos se han puesto en contra tuya es subir a lomos de Rex, tu único amigo en estos momentos. Escapar no será fácil, sobre todo teniendo en cuenta que la velocidad y la precisión en los saltos no son buenos compañeros. Los juguetes saldrán a tu paso, en ocasiones en grupo para interrumpir tu huida y complicarte las cosas. No puedes desperdiciar la opción de salvar así que no te saltes ninguna de las banderas. Un nivel en el que no dependes de tu habilidad como experto en plataformas sino de tu vista rápida y de la agilidad para manejar a todo un dinosaurio como Rex.



Esta es la primera vez que te enfrentas con el coche. Procura ir justo por la mitad de la pantalla y no olvides recoger las dos estrellas que tienes justo encima aunque seguramente perderás un punto de vida.

En ocasiones recoger las estrellas se vuelve especialmente complicado porque en ese momento aparece un avión que al saltar para hacerte con las estrellas puede golpearte. Presta atención.

No te olvides de activar los banderines de salvar la fase. Es muy difícil esquivar a todos los atacantes, pero más difícil aún es tener que repetir un recorrido que ya se había superado con éxito.

Si te parece complicado esquivar coches, trenes y aviones, te resultará especialmente difícil saltar los soldados de plástico que, de vez en cuando deja caer un avión a todo velocidad. Sáltalos a todos a la vez.



Intenta fijarte siempre por donde ha desaparecido el coche después de una pasada, siempre vuelve por el mismo sitio. Además, si sale desde atrás, lo hará tan deprisa que no tendrás tiempo de reaccionar.





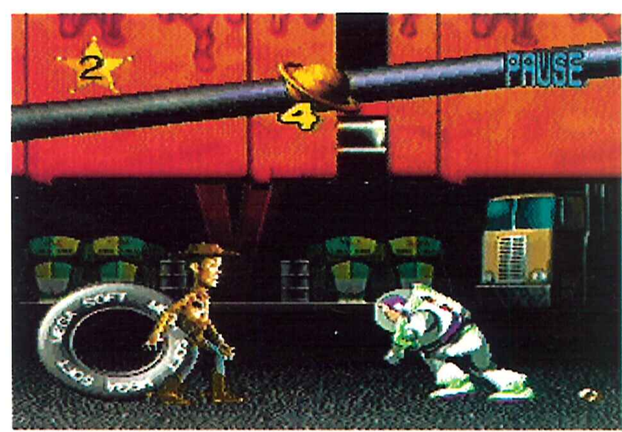


NIVEL 2-4 Buzz Battle

Un nuevo combate con Buzz parece ser el final inevitable de la fase. Por lo menos esta vez no utilizará su armamento pesado para golpearte, se servirá únicamente de su cuerpo que, por otra parte, es igual o más poderoso que su arma láser. Tú sólo cuentas con un viejo neumático que debes levantar utilizando la cuerda y procurando por todos los medios que Buzz quede atrapado en él.

El sistema que debes emplear es el siguiente. Golpea el neumático primero agachado para así levantarlo del suelo. Luego, ya de pie, vuelve a golpearlo tirando del pad hacia arriba para alzarlo del suelo. No es una tarea fácil.

Cada vez que atrapes a Buzz éste soltará estrellas que tienes que recoger procurando, al mismo tiempo, que no te golpee en sus vuelos rasantes. Las dos últimas estrellas para completar las 50 saldrán en ambos extremos de la pantalla una vez derrotes a tu enemigo. Tienes que ir a por ellas lo más rápido que puedas, sin dormirte, o desaparecerán.



Una vez que atrapes a Buzz con el neumático, procura apartarte un poco, porque suele revolverse muy enfadado. Te recomendamos que le esquives cuando venga hacia tí y utilices el neumático (que siempre sale por la izquierda) cuando empiece a girar.





















PCBASKET

+SuperEPI



+nuevos mates

+palmeos

+Cuatro canales SFX +final a 4

+Liga europea

+VGA+SUPERVGA hasta

+32 nuevos equipos

+800x600

+pases por la espalda

+nuevas animaciones

+árbitros +alleyhoops

+versión online

=PCBASKET4.0

DINAMIC MULTIMEDIA

LIGA EUROPEA



Producto Oficial ACB

Versiones 4 disquetes y CD-ROM

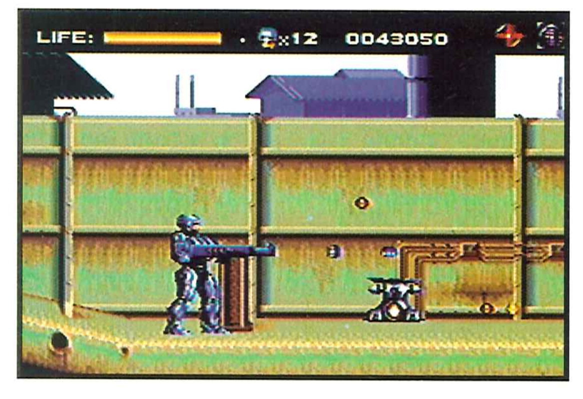
reserva tu ejemplar por 2.995



- **MEGA DRIVE**
- Comentado en H.C. Nº: **26**
- Puntuación anterior: **92%**
- Nueva puntuación: **92%**
- Precio actual: **2.990 pts**



Este mes dedicamos la mayor parte de nuestras páginas a juegos para Mega Drive, consola que se ha visto un poco abandonada por parte de Sega. Afortunadamente , la historia está llena de grandes títulos.





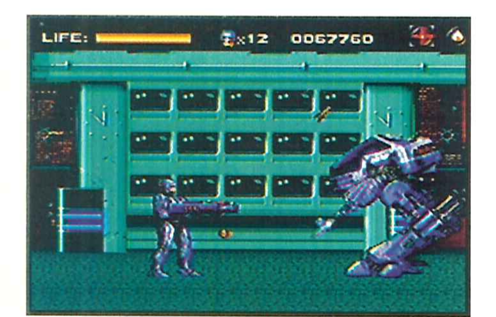
Si hubo un juego que supo caldear el ambiente de las Mega Drive allá por noviembre de 1993, ese fue «Robocop versus Terminator». Un imaginativo argumento logró lo que Hollywood nunca se había siquiera planteado: agrupar en un mismo lugar espacio-temporal a dos de los personajes más importantes del cine de ciencia ficción de la década. Con tan singulares protagonistas y adoptando la mecánica de juego de los "beat'em up" más clásicos, Virgin trenzó un auténtico encaje de bolillos donde la acción inundaba cada centímetro de la pantalla y donde aburrirse estaba prohibido.

La reunión del policía mitad hombre-mitad máquina y del ciborg asesino dio paradójicamente mejores resultados de lo que sus apariciones consoleras individuales habían cosechado, convirtiendo a este título en un ejemplo de diversión y entretenimiento.

Ahora, con el tiempo como testigo, resulta más sencillo explicar las razones del éxito de esta historia futurista. Por un lado, y como os contábamos antes, los protagonistas aportaron el tirón inicial. Unos decorados asfixiantes y una música cañera se encargaron de la ambientación post nuclear, mientras que una amplia colección de enemigos metálicos ponían el punto justo de dificultad. Si a todo esto le unís un montón de armas diferentes para el personaje principal y varias fases ocultas que se unen a las 12 normales, el resultado no puede ser otro que un gran cartucho.

Si no andais muy bien de pelas y queréis un juego que os divierta sin complicaciones, no lo dudéis: «Robocop versus Terminator» es una buena opción.





TRUCOS

YOU ARE NOW GRANTED IMMORTALITY...
FROM THE M.I.T. NETWORK
Dr.E.

Atravesar el suelo. *Presiona A, B, C, C, C, B y A con el juego pausado y oirás un pequeño sonido.*

Ahora sólo tendrás que pulsar Abajo y C al mismo tiempo para pasar al piso inferior. Podrás repetir el truco las veces que quieras.

Turbo Mode. *Para acceder a modo Turbo, pausa el juego y pulsa A, B, C, C, B, A, C, B, A, C, B, A, A, A, C, A, C, B, C, A, C, A, C, A, B, C, B. Si logras introducir esta combinación sin cometer un solo error, oirás un sonidillo. Esa será la señal de que el truco ha funcionado.*

Inmortality Level. *Una vez estés en el Turbo Mode, puedes acceder a unos bonos que te harán invencible. Comienza a jugar en el "Trainer" nivel y conduce a Robocop a la izquierda de la pantalla presionando Arriba y C para saltar.*

Selección de Armas. *El mensaje secreto del programador encierra un código extra para seleccionar armas. Con el juego pausado, pulsa: B, A, C, C, C, A, B, B, A, C, C, C, A, y B.*

Si el código es correcto oirás un disparo. Quita la pausa y pulsa Abajo, A, B, y C al mismo tiempo para elegir arma.

Cambiar los personajes y hacer el juego más "duro". *Pausa el juego y pulsa C, B, A, B, B, A, B, B, C, B, B, C, C, B, B, C, B, C, A, C, C, A, A, A, B, B, B, A, C y A.*

54 vidas. *Pausa el juego y presiona C, C, A, A, B, B, C, C, A, A, B, B. Cuando oigas una explosión, ve al nivel secreto donde escucharás un mensaje del programador del juego.*

SUBTERRANIA

Viaje al centro de la diversión

- MEGA DRIVE
- Comentado en H.C. Nº 32
- Puntuación anterior: 88%
- Nueva puntuación: 90%
- Precio actual: 2.990 pts



«Subterrania» fue un juego del que el gran público no llegó a reconocer sus múltiples virtudes. Afortunadamente, ahora cuenta con una segunda oportunidad.



Los años no han conseguido quitarle ni un ápice de originalidad a este «Subterrania» Desde el mismo momento de su salida al mercado este título de Sega se destacó por ofrecer una visión mucho más amplia de lo que podía ser un matamarcianos.

De hecho, la propia denominación de mata-mata se queda muy corta para definir a este juego que ni por desarrollo ni por aspecto se merecía estar incluido en el mismo saco que otros "shoot'em up".

El fuerte componente estratégico, la división del juego en complejas misiones y el mapeado de acceso libre que caracterizan a «Subterrania» deberían haber bastado para convertirle en un éxito de crítica y público. Desgraciadamente, está visto que quien se sale de la norma no acaba llegando a la cumbre y condensar en un sólo cartucho la jugabilidad de los mata-matas y la adicción de la estrategia fue un pecado que la ley de la competencia no perdonó.

Todo lo anterior unido a un precio algo elevado sentenciaron la que prometía ser una carrera ascendente. Ahora, con la ventaja que supone ahorrarse cerca de 7.000 pts sobre su precio original, es el mejor momento para acercarse hasta este juego con la certeza de que si lo que queremos es divertirnos la elección no puede ser más acertada.





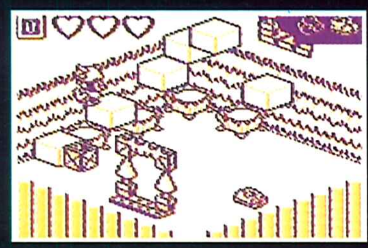




Monster Max

Difícil, divertido, genial

- GAME BOY
- Comentado en H.C. Nº 41
- Puntuación anterior: 90%
- Nueva puntuación: 90%
- Precio actual: 2.990 pts



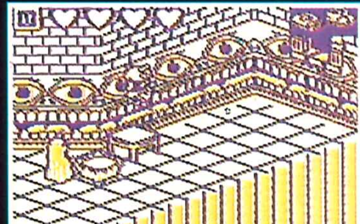


Si las plataformas y los juegos de inteligencia son dos de vuestras aficiones, no podéis dejar escapar otra vez este maravilloso juego de Rare.

Por si no lo recordáis se trata de un plataformas con tintes de aventura que se desenvuelve en laberintos de habitaciones con una complicada perspectiva isométrica. El protagonista del juego debe llegar a una habitación clave para la misión sorteando antes todo tipo de puzzles, retos a la inteligencia y pruebas de habilidad.

Muchas son las virtudes de este cartucho y muchos sus alicientes. De este modo encontraréis un espacio gráfico de excelente calidad, un adictivo desarrollo, los textos de pantalla en castellano y multitud de fases, sorpresas y dificultades. No esperéis un juego sencillo, porque «Monster Max» está aquí para poneros las cosas muy, muy difíciles.





- MEGA DRIVE
- Comentado en H.C. Nº 14
- Puntuación anterior: 96%
- Nueva puntuación: 94%
- Precio actual: 3.990 pts

SONIC 2

El doble de divertido

Si hay un personaje emblemático en el universo Sega ese es, sin duda, Sonic. Su aparición revolucionó las plataformas y pocos juegos crearon tanta expectación como la que sería su segunda parte, «Sonic 2».

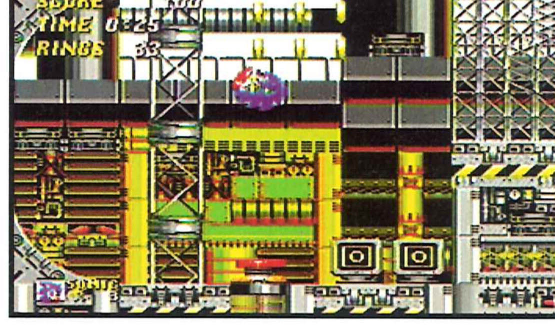
Las esperanzan de los miles de seguidores del erizo se vieron colmadas con creces con las novedades que incorporaba el cartucho: mucha más diversión, muchas más fases, más enemigos, más velocidad y un nuevo compañero, el ahora famosísimo zorro Tails.

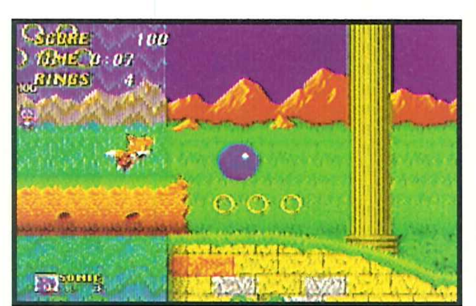
Las siguientes aventuras de Sonic hicieron olvidar las excelencias de esta segunda parte, pero lo cierto es que no fue excesivamente superada. De hecho, muchas de las argucias de Sonic, enemigos, items y situaciones que aparecieron aquí por primera vez, se han ido repitiendo después con más o menos acierto.

Aunque su apartado gráfico no es tan espectacular como versiones posteriores, este pequeño detalle se le perdona por su increíble jugabilidad y enormes posibilidades de diversión, ya que estamos ante un juego realmente largo y difícil que os atrapará durante mucho, mucho tiempo en sus diez fases con sus correspondientes sub-niveles y sus numerosas fases de bonus.

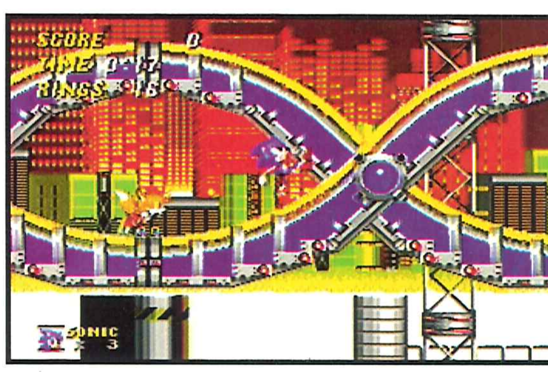
Por último, su precio actual le termina por convertir en un cartucho totalmente irresistible.







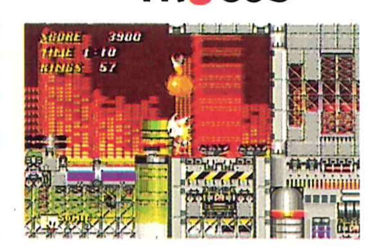








TRUCOS



- Coge 50 anillos en la primera fase, toca el poste de la estrella y métete en el círculo y juega la fase de bonus. La completes o no pulsa el botón RESET y elige options. Deja seleccionado el primer recuadro y pulsa start. Volverás a empezar, pero si de nuevo coges 50 anillos y tocas el poste conservarás las joyas que tuvieras antes de pulsar reset. De este modo lograrás rápidamente las 7 joyas.

Con las 7 joyas y 50 anillos en tu poder y pulsando el botón de salto podrás convertirte en Super Sonic y descubrirás un final distinto al derrotar a Robotnik.

- Para elegir fase debes dirigirte al Sound Test de la pantalla de opciones y escuchar un trocito de las melodías 19, 65, 09 y 17. Sonará un pitidito. Ve a la pantalla del título y mantén pulsado A y luego start. De esta forma accederemos al menú de niveles.

- Para ganar 14 continuaciones vuelve a la pantalla de opciones y escucha las melodías 19, 65, 09, 17, 01, 01, 02 y 04.

- Para convertir a Sonic en Super Sonic escucha las melodías 04, 01, 02 y 06 después de realizar el truco de elección de fase. Luego empieza a jugar en cualquier fase y cuando tengas 50 monedas o más pulsa B y C simultáneamente.

- Podrás encontrar muchos más trucos en el número 29 de Hobby Consolas.





The LEGEND of ZELDA

- **SUPER NINTENDO**
- Comentado en H.C. Nº 16
- Puntuación anterior: 96%
- Nueva puntuación: 97%
- Precio actual: 7.490 pts

Eterna juventud

Al inmortal «Zelda» le ocurre lo mismo que a los buenos vinos. El paso de los años no sólo no le perjudica, sino que le hace ganar solera. Esta es la única explicación posible para que hoy, a más de 3 años de su debut en la por aquel entonces balbuceante Super Nintendo, este juego de Rol se mantenga tan vivo y actual como entonces.

Los precedentes de este título sobre NES eran muy prometedores, pero lo cierto es que la llegada de Link a la 16 bits de Nintendo era mirada con cierta desconfianza por muchos. Hasta ese momento «The Legend of Zelda» había supuesto el "no-va-más" en juegos de aventuras para la gran N y no era cuestión de tirarlo todo por la borda con una continuación mediocre.

Por fortuna para todos, este héroe de orejas puntiagudas se encargó de despejar todas las dudas a la primera partida. Tanto por extensión como por originalidad en los acertijos o por variedad de enemigos y situaciones, esta versión para Super Nintendo quedó perfecta y, como hemos podido comprobar con el paso de los años, supuso un punto de referencia para los numerosos imitadores que le siguieron.

Y lo curioso del tema es que para obtener este enorme éxito Nintendo no recurrió a la manida estrategia de la continuidad. Al contrario. Encontrar similitudes importantes entre esta versión y las anteriores resultó algo realmente complicado, y el cambio de soporte sólo supuso mejoras en todos los aspectos. Mejoraron los gráficos (algo lógico y exigible), mejoraron los sonidos (las mismas melodías pero mucho más armónicas). Aumentaron el número de armas, pócimas y objetos. Se amplió el ya extenso catálogo de enemigos y crecieron los enigmas a resolver... Todo un aluvión de cambios que enriquecieron una fórmula tan completa que alcanzó un encanto tal alto que ha sido escasísimas veces superado por juegos más recientes.

En definitiva, tanto si te gusta el género de las aventuras como si -aún-, no, no te lo pienses más: ¡corre a por «The Legend of Zelda» antes de que se agote!











TRUCOS

- Si quieres recargarte de magia prueba a congelar un enemigo y luego acaba con él de un martillazo.

- En el Dark World existe un juego que consiste en cavar para encontrar tesoros. Si insistes hallarás una pieza de corazón.

-El medallón Quake sirve también para averiguar lo que se oculta en las ramas de los árboles.

- Hay un pez que al arrojarlo al agua te regala una rupia roja. No lo hagas y en vez de eso llévale al botellero de Kakariko, quizá te dé alguna otra cosa...

- En Kokoriko Village hay una gallina escondida debajo de un cántaro. Si se lanzan unos polvos mágicos sobre ella se convertirá en una bella damisela que te regañará por haberla molestado.

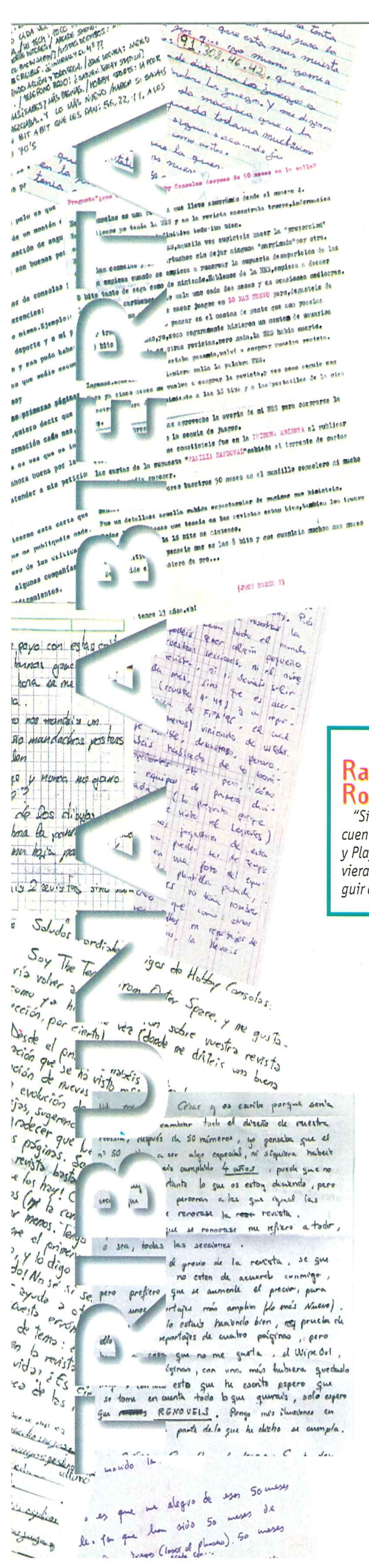
-Si asestas unos 30 ó 40 espadazos a una misma gallina, descubrirás que estas aves son muy solidarias.

- El cofre abandonado en la tienda del herrero del Dark World puede de serte muy útil. Cuando lo tengas selecciona el espejo y vuelve al Light World. ¿Te acuerdas del personaje que esperaba en el desierto sin decir nada? Pues si le entregas el cofre, te regalará una botella.

- Para conseguir otra botella necesitarás las aletas. Arrójate al río por el centro del Ligth World y remóntalo hasta que llegues a uno de los puentes.

Debajo verás a un mendigo que te dará el preciado objeto.

¡Buena suerte en tu aventura!



Una vez más, división total de opiniones: unos pensáis que nos excedemos al tratar el tema de las 32 bits, mientras que a otros os parece justo y adecuado. ¡¡Incluso algunos nos habéis acusado de ser los responsables del mal momento que pasan las 16 bits!! En fin, lo importante es que, como siempre, os habéis expresado libremente. Y ya sabéis que nosotros estamos abiertos a todo tipo de críticas, aunque si son favorables, mejor.

Por Raúl Rodrigo Guzman:

Mi opinión respecto al tema: "¿Creeis que le dedicamos demasiado espacio a los juegos para las nuevas Consolas?" es la siguiente:

Sí, creo que sí, y no es que lo crea, es que si te compras la revista y empiezas a pasar páginas te darás cuenta de que por lo menos un 75% de las páginas dedicadas a los juegos son para la Saturn y para la PlayStation.

Esto siempre le gustará a los usuarios de Saturn y PSX, pero... y a los que no tenemos el privilegio de tenerlas. ¿Qué pasa con los demas? ¡¡Eh!!.

Hombre por Dios, que aquí todos somos iguales y vivimos en un país democrático. por eso no estaría mal que le volvierais a dar un poco más de importancia a las 8 y 16 BITS. ¡Ah! y a la MD 32X dicho sea de paso, así el número de ventas de la revista aumentaría y todos estarían contentos.

No entiendo como unas consolas que en su tiempo fueron magníficas ahora, en nuestros días, están a punto de extinguirse en la miseria y el olvido.

Y lo malo de todo esto es que, se puede evitar, con ayuda de todos pero se puede evitar. Porque se puede hacer todo a la vez.

Por eso, propongo que dediqueis más páginas a las antiguas y geniales consolas.

Y dejar un "poquitín" a las 32 bits (a excepción de la 32X).

Para conseguir esto deberíais aumentar las páginas de la revista, si vuestro presupuesto os lo permite.

R.R.G

P.D: FELICIDADES POR VUESTRA MARAVILLOSA REVISTA.

Raúl Rodrigo Guzman (Madrid)

"Sí, creo que sí, y no es que lo crea, es que si te compras la revista te das cuenta de que el 75% de las páginas dedicadas a los juegos son para Saturn y PlayStation, pero, ¿qué pasa con las demás? No estaría mal que le volvierais a dar un poco más de importancia a las 8 y las 16 bits. Para conseguir esto deberíais aumentar el número de páginas de la revista"

Alan Martín González (Valladolid)

"No, simplemente ocupáis espacio con los juegos que salen para las consolas que hay en el mercado. ¿Qué salen más juegos para las consolas de nueva generación y por eso ocupan más lugar que los otros? Normal, porque esas consolas acaban de salir y están en todo su apogeo."

?Creeis que le dedicamos demasiado espacio a los juegos para las Nuevas Consolas?

No,simplemente,ocupais espacio con los juegos que salen para las consolas que hay en el mercado.

?Que salen bastantes juegos para las consolas de nueva generacion y por eso ocupan mas espacio que los otros?

Normal,porque esas consolas acaban de salir y estan en todo su apogeo.

Que nadie se sienta ofendido,esta es mi opinion.

DE RADICAL CD — La Nueva GENERACIÓN

Pues sí. Definitivamente pienso que os dedicáis demasiado a las consolas de la Nueva Generación. Por ejemplo:En la zona de los trucos solo salen trucos para las consolas con CD Rom. Anunciáis cosas de Internet, siempre sorteáis Playstations, Saturns y nunca Game Boys o Game Gears, etc....Así que ya podiais sacar adelante, sacando buenas imágenes de sus juegos, a consolas de menor capacidad y que no tengan el dichoso CD Rom. Pero en lo demás esta la mejor revista del mundo entero.

Un saludo de: Roberto González Zubizarreta (Alicante).



DE RADICAL CD



Roberto González Zubizarreta (Alicante)

"Pues sí. Definitivamente pienso que os dedicáis demasiado a las consolas de la Nueva Generación. Podíais sacar adelante, publicando buenas imágenes de sus juegos, a consolas de menor capacidad y que no tengan el dichoso CD ROM."

Espero ver esta carta publicada en Tribuna Abierta.

Tema: ¿Creeis que le dedicamos demasiado espacio a los juegos para las Nuevas Consolas?

Respuesta: Yo creo que sí, se le da demasiada importancia a los juegos de las consolas de última generación. Por ejemplo: no creo que haya que dedicar 4 páginas a un juego como "Criticom", que no es malo pero hay muchos mejores, mientras que a "Secret of Evermore" se le dedican el mismo número. Lo que yo pienso es que, como salen pocos juegos para las 16 bits pues que se hablaran de ellos más ampliamente, como en el caso de Toy Story.

Se despide Gogeta, desde Motril.

Gogeta (Granada)

Yo creo que sí. Se le da demasiada importancia a los juegos de las consolas de última generación. Lo que yo pienso es que, como salen pocos juegos para las 16 bits, hay que hablar de ellos más ampliamente".

¿CREEIS QUE LE DEDICAMOS DEMASIADO ESPACIO A LOS JUEGOS PARA LAS NUEVAS CONSOLAS?

Yo creo que dedicais el espacio que se merecen, ya que estan sacando mas juegos para las nuevas consolas que para las viejas.

Lo mismo paso con las 8 y las 16 bit si había mas juegos para las 16 que para las 8 es normal que pusierais mas espacio con las 16.

Adios

Raúl Palancar Rodríguez (Madrid)

"Yo creo que les dedicáis el espacio que se merecen, ya que están sacando más juegos para las nuevas consolas que para las viejas. Lo mismo pasó con las 8 y las 16 bits, si había más juegos para las 16 que para las 8 es normal que les diérais más espacio".

Es increible que alguien se queje por recibir informacion completa sobre un tema que le interesa. El que compra una revista de videojuegos,lo hara porque le interesen estos,y si ademas es inteligente y compra una como Hobby Consolas,que te informa al maxi mo so bre este tema,no puede sino estar agradecido.

Quien piensa que tantas paginas sobre consolas como Playstation quitan importancia al resto de consolas,definitivamente,o no lee la revista o no entiende el castellano,ya que yo,que si la leo y que creo entenderla,estoy harto de leer varias secciones como se le explica al tipico listo,que no es que no se escriba suficiente sobre los 16 BITS,sino que no hay nada mas que decir.Aunque en mi opinion,habria que oir a estas mismas personas si Hobby Consolas,ante la aparicion de unas nuevas consolas que revolucionan el mundo del videojuego y que pasan aser el centro de atenciön de todo el sector y de las propias compañias que las fabrican,se dejase algo en el tintero y no nos diese toda la informacion posible para saber elegir por nosotros mismos.

Creo que los comentarios absurdos no os deben influir.Seguid haciendolo como hasta ahora,explicandonos todo lo que ocurre con las consolas,y no dejeis de extenderos todo lo necesario con la la actualidad.Y a quien no le interese,que no lo lea.

EN fin,**NO DEDICAIS DEMASIADO ESPACIO A LOS JUEGOS PARA LAS NUEVAS CONSOLAS:**

Fdo:Rudy jans Oria

P.D:Lo que si es una vergüenza es que Sega se haya olvidado de un tesoro como el Mega-CD,ya que nadie lo ha tirado a la basura y quienes lo tenemos necesitamos juegos.

Rudy Jans Oria (Madrid)

"Es increíble que alguien se queje por recibir información completa sobre un tema que le interesa. El que piensa que tantas páginas sobre consolas como Saturn o PlayStation quitan importancia al resto de las consolas, definitivamente, o no lee la revista o no entiende el castellano. Estoy harto de leer cómo se le dice al típico listo que no es que no se escriba suficiente sobre los 16 bits, sino que no hay nada más que decir."

Javier Tormo Sanz (Valencia)

"Desde hace cuatro meses siempre sale alguno en El Sensor quejándose de que le dedicáis demasiadas hojas a las 32 bits y siempre responde Hobby Consolas que ellos sacan lo que hay. ¡Por Dios! ¿Es que tanto les cuesta a algunos comprender que las compañías son las responsables de esto? Hace algún tiempo ocurría lo mismo con los usuarios de 8 bits y la mayoría se compraron una de 16 bits."

Bien, este era un tema del que quería hablar hace algún tiempo: Desde hace 4 meses, siempre, en el sensor sale alguno quejándose de que le dedicais demasiadas hojas a la Nueva Generación, y siempre Hobby Consolas responde que ellos sacan lo que hay. ¡Por Dios! ¡Esque tanto les cuesta entender que las compañías son las responsables de esto! ¡Pues claro que no es culpa de Hobby Consolas! Hace alrededor de un año ocurria algo parecido: Los usuarios de 8 bits culpaban a Hobby Consolas de que sus consolas estuvieran muertas ¿Y qué ha pasado? Pues que la mayoria o se ha comprado una consola de 16 bits o como el tema ha pasado de moda se callan. Lo que estoy tratando de explicar es que, tarde o temprano, las 16 bits estaran muertas, y dentro de unos años las de 32 ... Y así sucesibamente, ¡Y, por supuesto, las revistas de videoconsolas tan solo podran sacar lo que hay.

Rubén Alcorlo Medina (Madrid)

"Soy poseedor de una Saturn y creo que el espacio que dedicáis a las nuevas consolas es el idóneo, aunque tenéis que reconocer que dedicáis más a PlayStation que a Saturn. Creo que deberíais dedicarlas lo mismo. A los poseedores de 16 bits quiero decirles que yo también sufrí lo mío con mi NES, pero ¡dejad que se abran las puertas del futuro!"

¿CREEIS QUE LE DEDICAMOS DEMASIADO ESPACIO A LOS JUEGOS PARA LAS NUEVAS CONSOLAS?

HOLA, SOY POSEEDOR DE UNA SEGA SATURN Y UN LECTOR DE HOBBY CONSOLAS.

CREO QUE EL ESPACIO QUE DEDICAIS A LAS NUEVAS CONSOLAS ES EL IDONEO AUNQUE TENEIS QUE RECONOCER QUE DEDICAIS MAS A PSX. CREO QUE DEBERIAIS DEDICAR LO MISMO A S.S Y PSX.

POR OTRO LADO ESTA BIEN QUE SOLO DEDIQUEIS A ESCRIBIR LAS NOVEDADES Y UN POCO MAS DE LAS 16 BITS.

A LOS POSEEDORES DE 16 BITS QUIERO DECIRLES QUE YO TAMBIEN SUFRI CON MI INSUPERABLE E INSEPARABLE NES.

¡DEJAD CAMINO, Y QUE SE HABRAN LAS PUERTAS DEL FUTURO!

PD: SALUDO Y FELICITO A H.C POR EL EXISTO QUE ESTA TENIENDO EN EL MERCADO Y A SU SECCIÓN OTAKU MANGA.
TAMBIEN SALUDO A LA CLASE DE 3º ESO DEL INSTITUTO I.C.S COSLADA.

POR: RUBÉN ALCORLO MEDINA.

* (PORFAVOR PUBLICARLA).

-La cuestión no es que dediqueis mucho espacio a las consolas de nueva generación, sino que es que ya no hay sitio para las antiguas que, por cierto, según vosotros no están acabadas y por detrás las vais quitando sitio sin que los usarios nos demos cuenta de lo que estais haciendo. ¿Os dais cuenta que em el número del mes pasado aparecen comentadas un 80% de novedades de consolas de nueva generación y solo un 20% de las novedades en 16 BIT nada más aparecen nombradas?

-Lo cierto es que a mi juicio sois vosotros los que las estais enterrando. Yo reconozco que las nuevas consolas están arrasando en Japón y en U.S.A. pero aqui de momento solo unos pocos gozan de PSX y Saturn mientras que los demás seguimos disfrutando de la vieja tecnologia y eso debeis de tenerlo en cuenta, por que España sigue siendo territorio 16 BIT.

-Ese espacio tan mal empleado en cosas tan triviales de las 32 BIT (porque lo cierto a nadie le importa si PSX ó SATURN suben ó bajan sus ventas en Japón) se podría aprovechar en nuevas secciones, concursos, ó incluso reportajes más amplios de los muchísimos juegos que comentais.

-Y que conste que esto no es una crítica ni que no me guste vuestro trabajo, más bien todo lo contrario, creo que haceis un trabajo extraordinario. Pero esto no quita que la gente os diga las cosas que, a nuestro criterio deberiais mejorar. Además ya se sabe que rectificar es de sabios.

-Por cierto ahora que meacuerdo hay secciones que deberais ir pensando en quitar de la revista porque ya huelen. No es que sean malas sino que llevan tanto tiempo en el candelero que se están empezando a quemar.

-Otra cosa de la que queria hablaros es de ese espacio que teneis dentrode Tribuna Abierta llamado "contrapunto" el cuál más que beneficiaros lo que está es entrando en un pozo sin fondo en el que últimamente lo único que se lee son insultos de niñatos que todavia sigen en la guarderia como quien dice.

-No quiero estenderme mucho más pero volviendo al tema central de mi carta creo que es vuestro deber defender y apoyar tanto a las 16 BIT como a sus usuarios,que somos muchos, no solo de palabra, sino tambien dedicandole todo el tiempo y el espacio que necesita y se merecen después de tantos años de entrenimiento y buenos ratos. Tampoco os estoy pidiendo que vayais contraviento y marea intentando evitar lo que está a la vuelta de la esquina o que dejeis de lado al futuro, sino a que apoyeis de verdad por que estoy seguro que incluso muchos de vosotros teneis todavia una MEGA o una SUPER y eso en realidad es lo que importa.

-Para terminar solo quiero haceros una pregunta y me gustaria que fuerais sinceros en la repuesta (si es que publicais mi carta) ¿Os han impresionado tanto las consolas de nueva generación como lo hicieron en su dia MEGADRIVE o SUPERNINTENDO?

-Nada más,solo felicitaros por el trabajo realizado en vuestra revista que es, sinceramente, excelente.

MADRID, 27 de Marzo de 1996

Francisco Javier García, García (Madrid)

"La cuestión no es que les dediquéis mucho espacio a las consolas de nueva generación, sino que ya no hay sitio para las antiguas, que por cierto, según vosotros no están acabadas y por detrás les vais quitando sitio sin que los usuarios nos demos cuenta de lo que estáis haciendo. A mi juicio sois vosotros los que las estáis enterrando."

Saludos H.C. y felicidades por vuestra revista.

Me llamo (Iñigo) Iñi y quiero que sepais que soy fiel a vuestra revista.
Ultimamente algunos lectores os critican por hablar práctica y unicamente de las nuevas consolas (play Station, Nintendo 64 y Saturn).
Quiero que sepais que yo personalmente estoy muy contento con vuestro trabajo, y aparte de que todo lo que dicen es mentira, pues vosotros no habeis olvidado en absoluto las demás consolas, me parece muy normal que os centreis más en las consolas de nueva generación, sobretodo ahora, que hace poco que han salido al mercado (esscepto N.64).
Todo esto no lo digo porque yo tenga alguna de estas consolas, pues mi unica consola es una Super Nintendo, y a demás, por muy triste que sea, estas seran las consolas del futuro y todas las demás consolas se han quedado en un nivel inferior, por eso yo ya estoy pensando en comprarme, posiblemente, la mejor consola de todas, Nintendo 64 (aunque me gustaba muchísimo mas el nombre de Ultra 64,

Un saludo: Iñi

P.D: He mandado un dibujo a H.C, y no se si es el cuarto o así, ¡por favor publicarmelo!

SALUDOS al Instituto Pio Baroja (Irún) en especial a 2º D

Inigo Coello (Guipuzcoa)

"Ultimamente algunos lectores os critican por hablar únicamente de las nuevas consolas. Quiero que sepáis que yo personalmente estoy muy contento con vuestro trabajo y todo lo que dicen es mentira, pues vosotros no habéis olvidado en absoluto a las demás consolas.

Me parece muy normal que os centréis en las consolas de nueva generación, sobre todo ahora que acaban de salir al mercado y tienen buenos juegos."

— ¿CREEIS QUE LE DEDICAMOS DEMASIADO ESPACIO A LOS JUEGOS PARA LAS NUEVAS CONSOLAS?

Yo tengo una respuesta tajante y es que sí, ya se que con lo de las consolas de nueva generación se os va la onda. Y también sé que sacan mas juegos para ellas, pero ahí tenemos a la Super Nintendo en un segundo puesto por delante de Saturn. Las consolas de nueva generacion son mejores, si pero tenemos las 16 bits que tambien son muy importantes, y lo tengo que decir, la mayoria de las hojas son de 32 bits, y las 16 bits no hay muchas paginas dedicadas a ellas, juegos importantes para las dos consolas, como: Donkey Country 2, Secret of Evermore, TOY STORY... Esos juegos les hizo caso y les esta haciendo caso estos ultimos numeros pero a las 32 bits ..... les esta haciendo todavia mas caso. Pienso que hay que ponerle muchisima mas atencion a las 16 bit, y aunque les carta que os mando no le vais a hacer caso, seguire comprando HOBBY CONSOLAS aunque te pongan todavia menos paginas de 16 bits

P.D. Haber si publicais esta carta os estaria muy agradecido, y haber si poneis unas cuantas paginas de 16 bit.
Un saludo:

MIGUEL SANCHEZ GALEANO

FELICITO AL BASTARDO CANTOR por su 2º Tema

Miguel Sánchez Galeando (Madrid)

"Yo tengo una respuesta tajante y es que sí. Ya sé que con lo de las consolas de nueva generación se os va la onda y también sé que sacan más juegos para ellas, pero ahí están las 16 bits que también son importantes. Pienso que hay que prestarles muchísima más atención a las 16 bits".

¿Damos muchas páginas a la nueva generación?

1º: No me parece bien que halla 50 páginas de la nueva generación y 25 de las demas

2º: La nueva generación es una pasada, pero Hobby Consolas es de todas las consolas, no creo que debieran poner en las revistas tantas paginas de la nueva generación

3º: De donde no hay, no se puede sacar. Asi que como SEGA se esta volcando en Saturn, se olvida de sus demas consolas (M.D, G.G); para las que ya no saca titulos tan rompedores como antes.
Lo que provoca que Hobby Consolas al no tener titulos nuevos de M.CD, M 32X S.N, G.G, G.B tiene que publicar más de la nueva generación. Y Hobby Consolas no se va a inventar los juegos o los rumores

4º: A la nueva generación aun le quedan muchas paginas por escribir, asi que no las escribais todas de golpe

5º: En resumen: habría que moderarse un poco más en las paginas que dais al futuro de las consolas

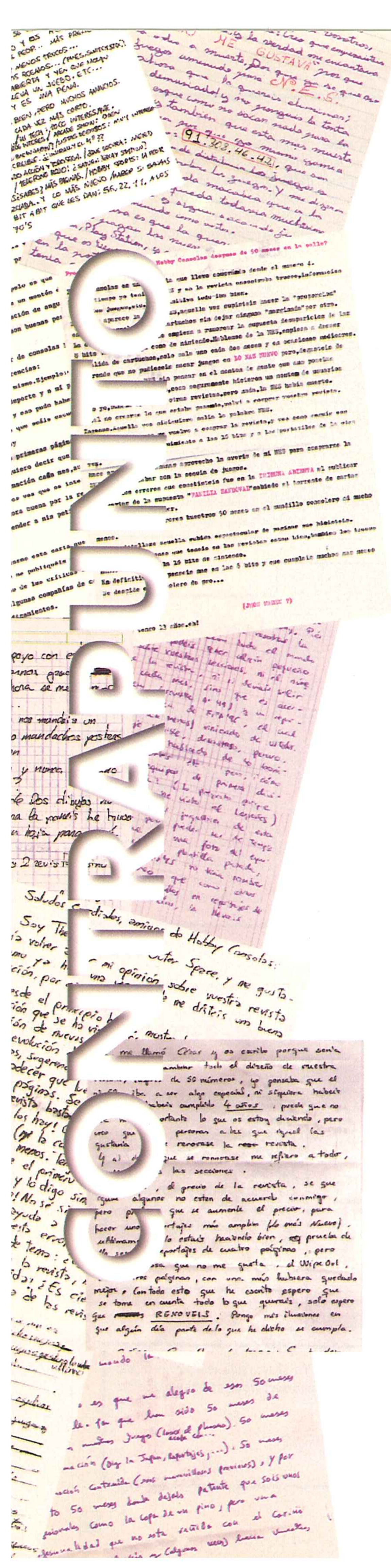
6º: Toda la culpa no es de Hobby Consolas, sino de las compañias que escasean de titulos para sus formatos, por lo que Hobby no puede editar más paginas de la antigua generación

— Un saludo para todos, César

César Fuentes Rivera (Zaragoza)

"No me parece bien que se hable 50 páginas de la nueva generación y 25 de las demás. Hobby Consolas tendría que moderarse un poco más en las páginas que dais al futuro de las consolas, aunque no toda la culpa sea vuestra, sino de las compañías que no sacan títulos para esos formatos"

Para el próximo mes, pregunta directa: ¿Os parecen suficientes la novedades que están apareciendo durante los últimos meses para las 16 bits y portátiles?
Hobby Press. Hobby Consolas.
C/ De los ciruelos Nº4.
28700 San Sebastián de los Reyes. (Madrid).
TRIBUNA ABIERTA



No a los mangas... eróticos

De el Consolero Defensor a Luke Game, The CID y compañía.

Yo estimo mucho a H.C. pero lo de las imágenes eróticas en el manga me parece imperdonable y sin calificativos porque yo compro la revista para saber la actualidad en el mundo de las consolas y no para ver cómic manga. Lo que me molesta es que se metan de esa forma con Alvaro sin razón, porque los japoneses les han comido la cabeza a cuatro... (más vale no decirlo) con esa estupidez de cómic en que salen tres tios "musculitos" y cuatro tías enseñando todo. Para eso os aconsejo la Interviú que seguro os divierte más "so" tontos. Y el chupete y los pañales os los metéis en... a ver si os creéis que por ver eso sois más hombres. ¡Estoy contigo Alvaro!

P.S. Yo tampoco me sonrojo al decir "teta".

Con el corazón en la mano

De Lady a Raúl Rodrigo Guzmán.

Escribo para expresar mi más sincera conformidad con Raúl porque pienso que, a pesar de que exagera en algunos puntos, en la mayoría de ellos tiene razón. Estoy de acuerdo con él en que deberíamos pensar más en nuestras consolas de toda la vida. Creo que estamos demostrando ser muy desagradecidos con ellas dejándolas de lado, renunciando a ellas e intentando enterrarlas cuando aun están vivas. Estamos menospreciando a unas máquinas que fueron pioneras de todo este mundillo. Las que de verdad divirtieron y sorprendieron. Pensad si no ¿qué juego creéis que es y será más entrañable: «Sonic» o «Doom»? ¿«Super Mario World» o «Virtua Fighter»? Seguro que ahora creéis que los dos primeros están casi muertos pero no pensabais lo mismo cuando se os caía la baba ante sus cualidades. ¿Os acordáis de las navidades de hace cuatro años o del verano del 93? ¡Eso sí que era auténtico entusiasmo! Sí, quizá ahora me digáis que pasa lo mismo con Saturn y PSX, pero no es lo mismo. Falta esa magia, ese no sé qué de las consolas "antiguas" y de los juegos de toda la vida que casi parecía que tenían corazón propio de todo lo que los queríamos. Ahora los nuevos videojuegos han sustituido aquel inocente corazón por unos cuantos polígonos y unos gráficos en 3D. No sé a vosotros, pero a mi me da muchísima pena que las nuevas consolas pisoteen a las antiguas sin piedad haciendo borrar de nuestra memoria el cariño que hemos sentido hacia ellas.

Termino diciendo que toda mi vida ha pasado por los circuitos de una MD desde que me la trajeron los Reyes en 1991 por eso me da pena que la gente se olvide de ellas.

¿Quién hunde las 16 bits?

De Luis Arenas a Hobby Consolas

Vosotros sois uno de los principales culpables de que a las 16 bits se les esté acabando la vida, al dedicar un 75% de la revista a las 32 bits.

De Luis Arenas a Hobby Consolas

Soy un usuario de SNES y me quejo de algunos puntos de la revista:

a) Vosotros sois uno de los principales culpables de que a las consolas de 16 bits se les este acabando la vida ya que un 75 % de vuestra revista la estáis dedicando a las consolas de 32 bits. La cosa es hasta cierto punto normal, pero ¿vosotros sabéis lo difícil que es comprarse un juego sin obtener información antes? Eso es jugar con mucho dinero, ¿sabes?

b) Yo, aunque no sea un usuario de portátiles, sé que las tienen que pasar canutas para comprar un juego desconocido.

c) Por último, estoy muy de acuerdo con Alvaro Feria Santiago (el que escribía la carta del Hobby Porno) cuando dice que NO al porno en Otaku Manga. El que quiera REVISTAS PORNO que se vaya al quiosco y se las compre.

Una clara diferencia

De Satoshi Matsumoto a Alvaro de Feria

Bueno chavalín, lo primero es que aprendas la diferencia entre porno y erotismo: en la pornografía cuando aparece una relación sexual todo es visible. O sea, que se ve perfectamente el acto, mientras que en el erotismo sólo se insinúa. Con esto quiero decir que me parece que las imágenes que mostró H.C. únicamente aparecían dosis (muy recomendables y saludables) de erotismo. Además, si tus padres te pillan con eso es porque pertenecen a una generación en la que todo estaba censurado. No se podía ver ni un beso en el cine y, además, hay que ser muy hipócrita para asustarse al ver unos pechos ..¡Y encima dibujados!

Mangas machistas

De Oscar Fraile a todos los Criticones de Alvaro Feria.

Escribo a esta sección indignado por la avalancha de cartas que criticaban a Alvaro Feria. Quiero dejar claro que no estoy de acuerdo con el 95% de las cosas que dijo pero también me gustaría decir que hay una cosa que me indigna y

me da asco de las parodias eróticas de los videojuegos. Me refiero a que es un mundo, como casi todos, machista al 100%. Y es que , ¿habéis visto alguna vez en un manga a un hombre desnudo? ¡No! No quiero que me malinterpretéis. Me gusta ver chicas desnudas como a cualquiera pero ¿qué pasa con las chicas? ¿están condenadas a ver a las mismas tias siempre en pelotas? ¿habéis visto alguna vez en pelotas a Ryu, Ken, Robert Garcia, etc? Espero que muchas chicas me apoyen para acabar de una vez con el machismo de la sociedad que ya llega hasta los videojuegos. No digo esto "por hablar" sino que tengo argumentos. En la H.C. del mes pasado salieron desnudas 9 chicas y ningún chico por lo que las aficionadas al manga no deben estar muy contentas.

Conversiones, no copias

De Luis Brazo a Bach

Después de mucho tiempo pensando, he tenido que hacerlo. Ese nombre que tanto me suena a pedo me ha calentado la mollera. ¿Lo habéis adivinado? Es Bach. Sí, ese que se mete con Sega diciendo que copia los juegos de PSX porque Nintendo la ha hundido. Oyes Bach... ¿usas el coco? Piensa un poco. Psygnosis va a reconvertir los mejores juegos de PSX para Saturn y no a copiarlos ¿por qué? Pues porque confía en Saturn. Porque sabe que va a vender mucho. ¡La enemiga (Psygnosis) ayudando a Saturn!

Dices que Nintendo le ha hundido por esto. Es que ... ¡es al revés! Si no te lo crees sigue leyendo: De marzo a abril. De abril a casi el último día de octubre.

Sí, me refiero a Nintendo 64. ¿Es que tiene miedo Nintendo de mostrar a Sega su consola? Además tu querida Nintendo tiene problemillas con las licencias de Nintendo 64. Acclaim por ejemplo, una de las mejores y puede que no haga juegos para este soporte. ¿Ahora quién se hunde?

Un poco para todos

De El Zorro a Luke Game, Alvaro Feria y Ultrasega.

Hasta ahora había permanecido impasible al leer esta sección y me había tragado todos los insultos que se dedicaban mutuamente "segeros" y "nintenderos", pero tuvo que llegar el Luke Game ese, a rizar el rizo. ¿Cómo que el MANGA es uno de los peores géneros del cómic, donde lo único que se ve son 2 tios repletos de músculos y con el pelo amarillo repartiendo mamporros? Se nota que tú más bien escasa cultura con respecto al tema no te deja opinar. ¿Cuándo has visto darse mamporros a los protagonistas de Video Girl AI, Orange Road, Dr Slump, Touch o Doraemon por citar algunos? A ti lo que te debe gustar es Mortadelo y Filemón (y no pretendo insultar al genial Francisco Ibáñez).

Lo que le voy a decir a Mr Alvarito Feria es bastante breve: ¿Cuántos años tienes? ¿Uno? ¿Tres? Lo mejor que puedes hacer es meter la cabeza en el wáter y tirar de la cadena pues toda España está contra ti.

Ahora a Ultrasega, esa grandísima montaña de estiércol: comprendo que hayas pasado una infancia difícil, criado entre toros bravos y orangutanes, pero no por eso tienes que insultar a Nintendo. Aún no entiendo cómo hay gente tan obcecada que no se da cuenta de que Nintendo es mucho mejor que Sega en cuanto a 16 bits. Pero si la MD suena a lata, tiene una paleta de colores tan pobre que no es capaz de mostrar un blanco decente, unos juegos tan malos que dan ganas de llorar y 5 toneladas de cacharros para ponerle encima y que todos juntos no le llegan a la suela de los zapatos al chip FX de Nintendo.

¿Habéis visto alguna vez en un manga a un hombre desnudo? Este mundo es, como casi todos, machista al cien por cien.

De Oscar fraile a todos los criticones de Alvaro

¿Qué pasa con Mega Drive?

De Ryu Ya a Sega.

Soy un fanático de los videojuegos y, cómo no, de vuestra magnífica revista Hobby Consolas. Poseo una Mega Drive que adquirí hace ya 3 años, siempre apoyando la idea que ésta era la mejor de entre las 16 bits, pero poco a poco me fui dando cuenta de que mi consola se quedaba pequeña frente a la Gran N. Sé que no es el mejor momento para atacar así a SEGA y que resulta tajante, pero es rigurosamente cierto. No hay más que fijarse en la tremenda avalancha de RPG's con su enorme caja y su respectivo libro de pistas de Nintendo. Tienta a comprarlos "al más pintado". Aun así seguiré apoyando a SEGA y espero que conmigo muchos más hasta que consigamos que vean la luz grandes bombazos de rol y de otros géneros.

Es increíble ver cómo en Super Nintendo salen cantidad de juegos y de Mega Drive sólo sale una al mes, ¡Y aún peor!

De Sara Harding a Sega

El manga es variado

De Kamikaze C. I. al Nintendero y a los Superguerreros...

A mi personalmente me va el manga y en todo manga hay un poco de todo. De vez en cuando ver escenas eróticas no me molestan pero toda una película o un cómic... ¡cansa! (a no ser que seas un chico, claro) Las chicas sólo podemos conformarnos con aguantarlos y encima ver cuerpos que nos sabemos de la A a la Z. ¡No veas con los nipones! Mucho sexo, mucho porno pero son unos reprimidos del copón (por no decir otra cosa) y supongo que muchos/as saben lo que digo.

Al Nintendero: le dices a Alvaro F. S. que cuando lo entenderá será cuando crezca. Si tanto te gusta a ti el porno en dibujitos... ¿qué edad tienes tú chato? A los superguerreros del no-sé-qué les digo lo mismo. Porque eso de que sube la temperatura el ver 4 fotos... Hombre, pues no sé. ¿Qué harás cuando quieras descendencia? porque te veo un poco mal. Realmente, salgan o no chicos/as en cueros y hagan los actos que hagan, a mí un dibujo no me excita. Y dejaros ya de este rollo porque creo que perjudicamos todos juntos a una gran revista de consolas como ésta y hay chavales que estos temas todavía no les interesan.

Un toque a Sega

De Sara Harding a Sega.

Escribo a Sega para criticar su abandono a su consola de 16 bits. Y es que es increíble ver cómo en SNES salen cantidad de juegos y en MD sólo sale uno al mes ¡y aún peor! Yo tenía la esperanza de que «King of Fighters 95» saliese para MD y no veáis qué golpe cuando me entero de que sale para Saturn y no para mi consola. Me dieron ganas de arrancar la página y quemarla. Me niego a creer que sólo la Saturn tenga lo suficiente para el juego. En definitiva, que los de Sega deberían acordarse un poco más de la MD que al fin y al cabo es una consola suya y hay gente que hace poco que la tiene y queremos que nos hagan caso.

¿Buscas algún truco?

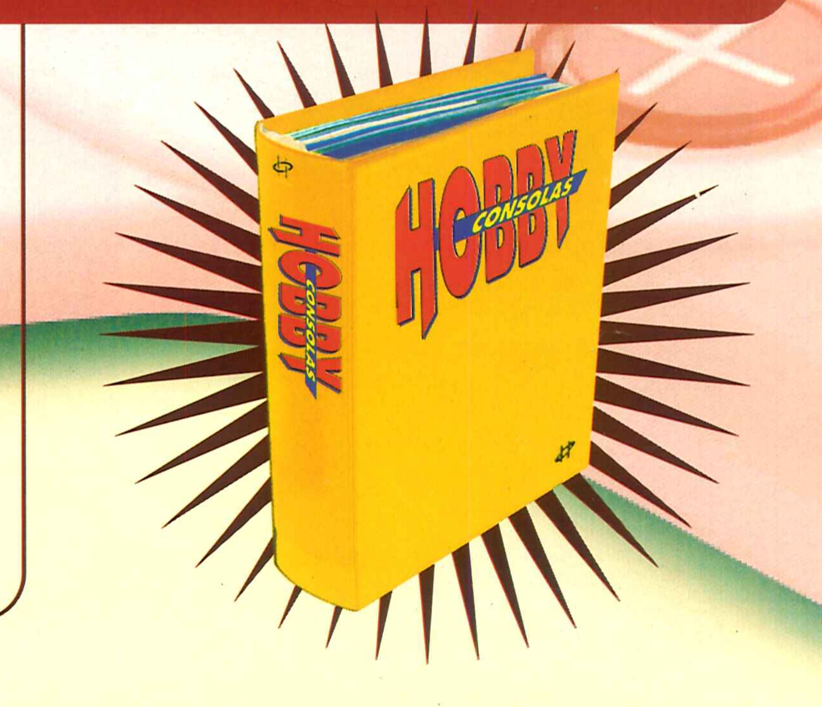
Pues aquí tienes la lista de todos los que hemos publicado en Hobby consolas desde enero del año pasado.

36 Great Holes	Mega Drive 32X	52
Addams Family,The	Super Nintendo	55
Adventures Batman & Robin,The	Super Nintendo	40
Adventures Batman & Robin;The	Mega CD	53
Adventures Batman & Robin,The	Mega Drive	54
After Burner	Mega Drive 32X	48
Air Combat	PlayStation	53 y 54
Alien 3	Super Nintendo	40
Alien Wars,The	Game Boy	51
Another World	Super Nintendo	55
Art of Fighting 2	Super Nintendo	45
Astal	Saturn	52
Astérix y Obélix	Super Nintendo	52
Axelay	Super Nintendo	40
B.O.B.	Mega Drive	49
Ball Z	Mega Drive	51 y 52
Ball Z	3DO	53
Barclay Shut	Mega Drive	41
Batman Forever	Mega Drive	54
BattleArena Toshinden	PlayStation	52
Battlecorps	Mega CD	43 y 46
Beauty & the Beast	Super Nintendo	43
Beavis & Butt-Head	Mega Drive	50
Beavis & Butt-Head	Game Gear	53
Bloodshot	Mega CD	51
Bloodshot	Mega Drive	46
Brutal	Super Nintendo	45
Bubsy 2	Super Nintendo	41
Bubsy 2	Mega Drive	42 y 48
Bug!	Saturn	52
Burn Cycle	CDI	51
Cadillacs & Dinosaurs	Mega CD	50
Cannon Fodder	Mega Drive	44
Cannon Fodder	Super Nintendo	43
Clayfighter	Super Nintendo	43
Clayfighter 2	Super Nintendo	40,44,49 y50
Clockwork Knight	Saturn	48 y 50
Clockwork Knight 2	Saturn	53 y 54
Códigos Action Replay	Mega Drive	42,44,45,46,47, 48 y 50
Códigos Action Replay	Super Nintendo	42, 44, 45, 46, 47, 48 y 50.
Combat Cars	Mega Drive	43
Comix Zone	Mega Drive	51
Cosmic Carnage	Mega Drive 32X	51 y 52
Cosmic Spacehead	Master System	42
Crazy Chase	Super Nintendo	48
Chaos Engine,The	Mega Drive	43
Darius Gaiden	Saturn	55
Daytona USA	Saturn	49
Death and Return of Superman	Super Nintendo	50
Demolition Man	3DO	52
Demon's Crest	Super Nintendo	44
Destruction Derby	PlayStation	54 y 55
Digital Pinball	Saturn	54
Donkey Kong Country	Super Nintendo	41, 43 y 44
Donkey Kong Country 2	Super Nintendo	40
Doom	Mega Drive 32X	42 y50
Doom	Super Nintendo	40 y 55
Double Dragon 5	Super Nintendo	41
Dragon Ball Z	Saturn	55
Dragon Ball Z	PlayStation	55
Dragon's Revenge	Mega Drive	41
Dynamite Headdy	Mega Drive	42 y 44
Earthworm Jim	Super Nintendo	42, 43 y 45
Earthworm Jim	Mega Drive	41, 44 y 45
Earthworm Jim	Mega CD	53
Earthworm Jim	Mega CD	52
Earthworm Jim 2	Super Nintendo	54
Ecco the Dolphin	Mega Drive	40 y 41
ESPN Extreme Sports	PlayStation	55
Eternal Champions	Mega CD	52 y 54
Ex-Mutants	Mega Drive	41
Fever Pitch	Mega Drive	53
Fifa Soccer'95	Mega Drive	48 y 49
Fifa Soccer'96	Saturn	54 y 55
Fifa Soccer'96	PlayStation	55
Flink	Mega Drive	50
Global Gladiators	Master System	47
Great Circus Mystery,The	Super Nintendo	53
Hagane	Super Nintendo	46, 47 y 54
Hang On GP'95	Saturn	54
Hulk,The	Mega Drive	45
Indiana Jones Greatest Adv...	Super Nintendo	42
International Superstar Soccer	Super Nintendo	46, 50 y 52
Jelly Boy	Super Nintendo	45
Jelly Boy	Mega Drive	43
Judge Dredd	Mega Drive	50
Judge Dredd	Game Gear	52
Judge Dredd	Game Boy	52
Jumping Flash	PlayStation	54 y 55
Jungle Book,The	Super Nintendo	50
Jungle Book,The	Mega Drive	40 y 41
Jungle Book,The	Game Gear	45
Jungle Strike	Super Nintendo	46 y 55
Jurassic Park	Super Nintendo	52
Jurassic Park	Mega CD	43
Jurassic Park 2	Super Nintendo	43
Killer Instinct	Super Nintendo	40, 50, 51 y 52
Killer Instinct	Game Boy	40 y 54
Kirby's Dream Land	Game Boy	40
Lemmings	Master System	45
Lemmings	Game Gear	43
Lemmings 2	Super Nintendo	53
Lemmings 2, the Tribes	Mega Drive	52
Lethal Enforces 2	Mega CD	53
Lion King,The	Super Nintendo	43, 46 y 47
Lion King,The	Game Boy	52
Lion King,The	Mega Drive	41
Lion King,The	Master System	46
Loaded	PlayStation	54
M.M.P.R.: The Fighting Edition	Super Nintendo	40
Marko's Magic Football	Mega Drive	55
Marsupilami	Mega Drive	53
Mask,The	Super Nintendo	51
Maximum Carnage	Super Nintendo	49 y 51
Mechwarrior 3050	Super Nintendo	40, 52 y 53
Mega Bomberman	Mega Drive	48
Mega Bomberman	Saturn	53
Megalomania	Mega Drive	40
Megaman 3	Game Boy	40
Megaman 7	Super Nintendo	54 y 55
Metal Head	Mega Drive 32X	50
Mickey Manía	Super Nintendo	48
Mickey Manía	Mega CD	41
Mickey Manía	Mega Drive	44
Micromachines	Super Nintendo	48
Michael Jordan: Chaos in the..	Super Nintendo	49
Mortal Kombat 2	Game Gear	46,47
Mortal Kombat 2	Mega Drive	42
Mortal Kombat 2	Super Nintendo	40
Mortal Kombat 3	Super Nintendo	40 y 52
Mortal Kombat 3	Mega Drive	52, 53
Mortal Kombat 3	PlayStation	53
Myst	Saturn	53
NBA Jam	Mega CD	52
NBA Jam Tournament Edition	Super Nintendo	47
NBA Jam Tournament Edition	PlayStation	52, 53 y 54
NBA Jam Tournament Edition	Mega Drive	45
NBA Live'95	Super Nintendo	54
NBA Live'96	Super Nintendo	40
NBA Live'96	Mega Drive	54
NFL Quarterback Club	Mega Drive 32X	52
NHL All Star Hockey	Saturn	54
NHL'96	Super Nintendo	54
Ninja Warriors	Super Nintendo	52
Novastorm	PlayStation	54
Off World Interceptor Extreme	PlayStation	54
Pac in Time	Super Nintendo	51
Pac-Attack	Super Nintendo	49
Pagemaster,The	Super Nintendo	40 y 51
Panzer Dragoon	Saturn	49, 51 y 53
Pebble Beach Golf	Saturn	52
Pit Fighter	Mega Drive	42
Pitfall	Super Nintendo	47
Pitfall	Mega Drive	43
Pitufos,Los	Mega Drive	47
Pitufos,Los	Master System	44
Power Rangers	Mega CD	51
Power Rangers	Game Boy	40
Power Rangers	Super Nintendo	40
Power Rangers Mighty Morphin'	Super Nintendo	55
Power Rangers The Movie	Super Nintendo	52
Prehistorik Man	Super Nintendo	54
Primal Rage	Super Nintendo	52 y 53
Primal Rage	Mega Drive	53 y 54
Prince of Persia	Mega Drive	40
Probotector 2	Game Boy	41
Psycho Pinball	Mega Drive	42 y 46
Putt & Putter	Game Gear	41
Putty Squad	Super Nintendo	49 y 54
Q-Bert	Game Boy	40
Radical Rex	Super Nintendo	49
Radical Rex	Mega Drive	51
Radical Rex	Mega CD	51
Rainbow Islands	NES	42
Rayman	PlayStation	51
Rayman	Saturn	55
Red Zone	Mega Drive	46
Ren & Stimpy	Game Gear	42
Return of the Jedi,The	Super Nintendo	41
Ridge Racer Revolution	PlayStation	53 y 55
Rings of Power	Mega Drive	52
Rise of the Robots	Super Nintendo	44
Ristar	Mega Drive	51
Ristar	Game Gear	55
Road Rash 3	Mega Drive	49
Robotica	Saturn	51 y 53

Rock 'N' Roll Racing	Mega Drive	48
Rock 'N' Roll Racing	Super Nintendo	55
Samurai Shodown	Super Nintendo	41
Samurai Shodown	Game Boy	40
Seaquest	Super Nintendo	45 y 51
Sega Rally	Saturn	54 y 55
Separation Anxiety	Super Nintendo	53
Shadow Run	Mega Drive	50
Shaq-Fu	Super Nintendo	41
Shaq-Fu	Mega Drive	46
Shining Force 2	Mega Drive	43
Shinobi	Saturn	53
Shock Wave	3DO	51
Skeleton Krew	Mega Drive	51 y 52
Snatcher	Mega CD	53
Sonic & Knuckles	Mega Drive	40
Sonic CD	Mega CD	40
Sonic Chaos	Game Gear	46
Sonic Triple Trouble	Game Gear	52
Space Harrier	Mega Drive 32X	50
Sparkster	Mega Drive	48
Star Trek	Super Nintendo	45 y 54
Star Wars	Mega Drive 32X	45 y 47
Starblade	3DO	51
Stellar-Fire	Mega CD	48
Story of Thor,The	Mega Drive	51
Street Fighter 2	Saturn	53
Street Fighter 2	PlayStation	53
Street Racer	Super Nintendo	45 y 51
Super Bomberman 3	Super Nintendo	54
Super Game Boy	Super Game Boy	41
Super Metroid	Super Nintendo	55
Super Punch Out	Super Nintendo	45 y 50
Super Return of the Jedi	Super Nintendo	48 y 50
Super Skidmarks	Mega Drive	53
Super Street Fighter 2	Mega Drive	47
Sylvester & Tweety	Mega Drive	44
Syndicate	Super Nintendo	46 y 50
Taz in Escape From Mars	Mega Drive	48
Taz-Mania	Mega Drive	44
Theme Park	Mega Drive	47 y 50
Theme Park	Saturn	51
Tintin en el Tibet	Super Nintendo	40
Tiny Toon Wacky Sports	Super Nintendo	55
Toe Jam & Earl 2	Super Nintendo	40 y 47
Toshinden	Mega Drive	40
Toshinden	Saturn	54
Total Eclipse Turbo	PlayStation	55
Toughman Contest	PlayStation	54
Toy Story	Mega Drive	47, 49, 51y 52
Turn & Burn	Mega Drive	55
Twisted Metal	Super Nintendo	42
Unirally	PlayStation	53 y 54
Urban Strike	Super Nintendo	40
Urban Strike	Super Nintendo	51 y 55
Vectorman	Mega Drive	40
Virtua Cop	Mega Drive	55
Virtua Fighter	Saturn	55
Virtua Fighter 2	Saturn	51
Virtua Fighter Remix	Saturn	55
Virtua Racing DeLuxe	Saturn	51
Vortex	Mega Drive 32X	42
Warhawk	Super Nintendo	42 y 47
Wario Blast	PlayStation	54
Weapon Lord	Game Boy	45 y 46
Wild Guns	Super Nintendo	53 y 55
Wiz 'N' Liz	Super Nintendo	46
Wolfenstein 3D	Mega Drive	55
WWF Raw	Super Nintendo	50
WWF Raw	Mega Drive	46 y52
WWF Wrestlemania	Super Nintendo	52
X-Kaliber 2097	PlayStation	55
Yoshi's Island	Super Nintendo	55
Zero the Kamikaze Squirrel	Super Nintendo	53
	Super Nintendo	44 y 47

Si no tienes ese número que buscas puedes pedírnoslo por correo (enviándonos el cupón que aparece en la última página de la revista, que no necesita sello) o por teléfono, llamándonos a los números (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 por la mañana hasta las 2 ó por la tarde de 4 a 6,30.

Y si guardas las revistas para consulta, te recordamos que puedes tenerlas todas perfectamente ordenadas con las tapas de Hobby Consolas (950 pesetas), que incorporan un cómodo sistema de perchas para que tú mismo coloques la revista mes a mes, ya que no necesita encuadernación.



Baku Baku Animal

Saturn • Sega • Junio



¿Cómo, que no habéis tenido bastante con «Hebereke's Popoitto»? Se ve que os gusta eso de juntar piezas de colores ¿eh? Si es así ya podéis preparaos, porque la fiebre de los puzzles no parece tener final. Sin ir más lejos, Sega ya tiene preparado el siguiente juego de este tipo que verá la luz a lo largo del mes que viene. Su nombre será «Baku Baku Animal» y en él podréis comprobar lo que ocurre cuando se sustituyen las clásicas piezas geométricas de los típicos puzzles por animales y alimentos. La cosa promete ser cuando menos alimenticia. Quizá hasta engordáis de lo lindo. Cuestión de 30 días, simplemente.





Eliminaréis las fichas si unís a cada animal con las piezas que representan su comida favorita.



Eurit

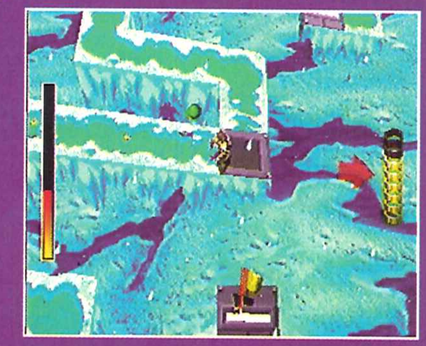
PlayStation • Virgin • Junio

Nuestro trabajo nos ha costado, pero por fin tenemos en nuestro poder el último trabajo de los chicos de Virgin para PS-X. Se llama «Eurit» y está previsto que aterrice en la consola de Sony el próximo mes. Por lo poco que hemos visto en la versión sin finalizar de que disponemos, la acción de «Eurit» nos introducirá en laberínticos escenarios 3D con el objetivo de recoger un determinado número de banderas.

La posibilidad de jugar acompañados de un amigo y la enorme cantidad de trampas, enemigos y obstáculos existentes harán de este título una interesante opción para los que gustan de estrujarse las neuronas.



Los enrevesados laberintos 3D esconderán montones de sorpresas. Localizar las banderas ocultas y esquivar a los enemigos serán vuestras obligaciones más inmediatas.





NHL Powerplay 96

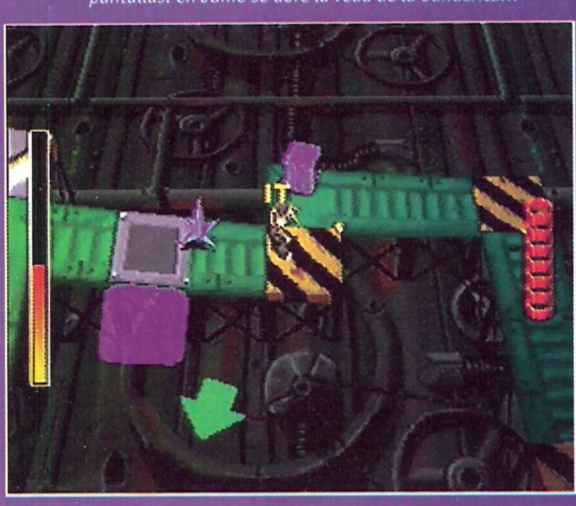
Saturn - PlayStation • Virgin • Junio



Si os gusta el hockey sobre hielo, «NHL Powerplay» os ofrecerá una oportunidad única de disfrutar de los partidos más realistas de los últimos tiempos en vuestra PS-X.



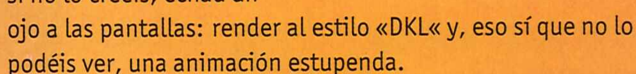
«Eurit» combinará el atractivo de los juegos de inteligencia con unos gráficos super cuidados. Permaneced atentos a vuestras pantallas: en Junio se abre la veda de la banderita...



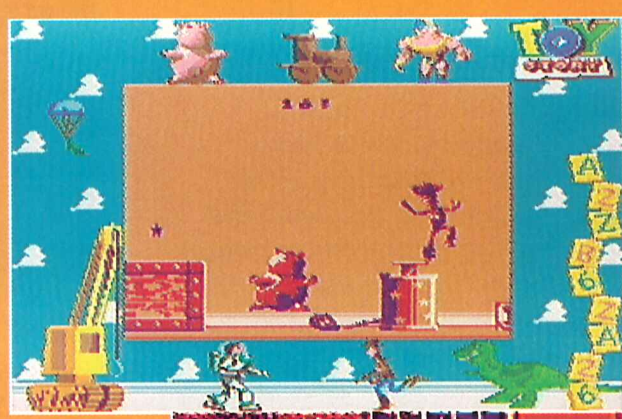
Toy Story

Game Boy • Disney • Junio

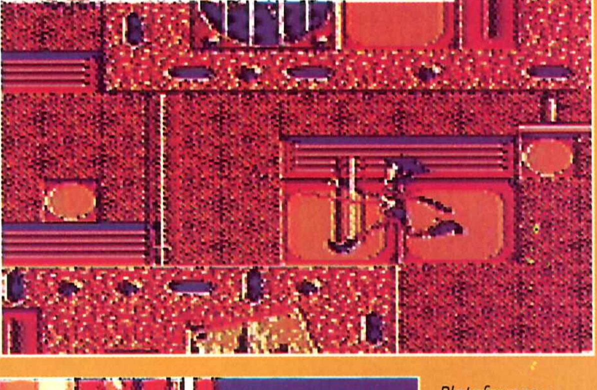
Tras el éxito de las versiones 16 bits, los muñecos más famosos de Disney pegarán el salto a Game Boy para protagonizar un cartucho de plataformas en el que la espectacularidad de los gráficos se llevará gran parte del protagonismo. Y si no lo creéis, echad un ojo a las pantallas: render al estilo «DKL« y, eso sí que no lo podéis ver, una animación estupenda.



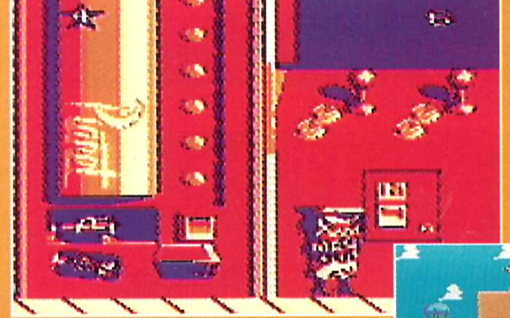
Igual que en Super y Mega Drive, nuestra misión consistirá en conducir a Woody, el vaquero, hacia su hogar recorriendo un peligroso itinerario en el que no faltarán difíciles plataformas, enemigos sorprendentes y situaciones más que curiosas. Será en verano, con los calores, y te lo podrás llevar a cualquier parte.



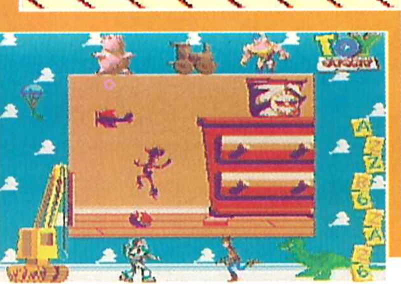
Si jugáis con «Toy Story» en Super Game Boy podréis disfrutar de un marco tan divertido como éste que veis en la pantalla, y de la ventaja de los 256 colores.

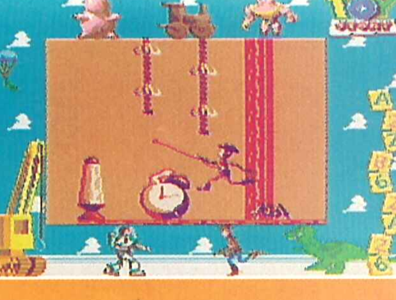


Cada uno de los niveles del juego está realizado a imagen y semejanza de lo que pudisteis disfrutar en los cartuchos para las 16 bits.



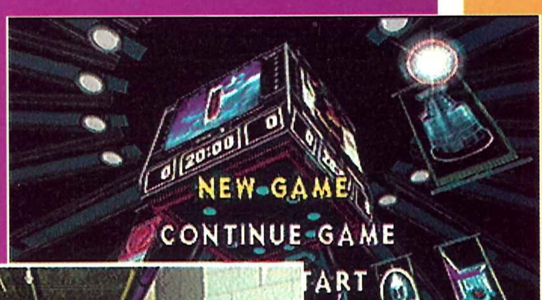
Plataformas y habilidad serán las dos protagonistas de este difícil cartucho plagado de sorpresas y curiosas situaciones.





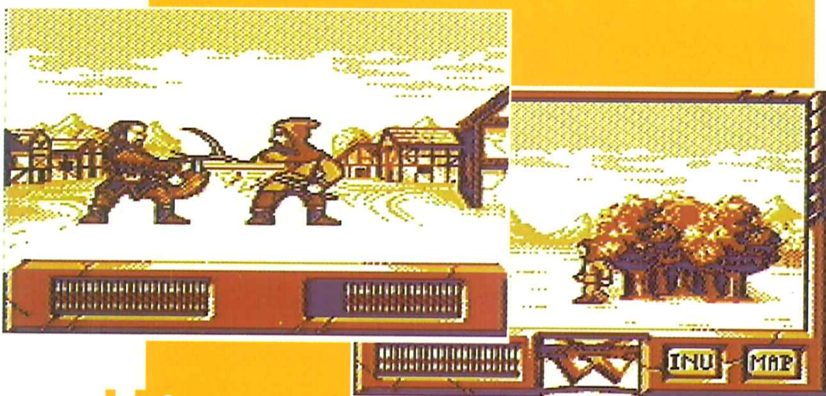
Ahora que llegan los primeros calores del verano, va apeteciendo ponerse ante juegos que refresquen nuestra consola. Virgin se ha dado cuenta de las fechas que nos vienen y por eso está dando los últimos retoques a su próximo juego deportivo para Saturn y PlayStation. El protagonista será el hockey sobre hielo, un deporte refrescante, que para esta ocasión tomará el nombre de «NHL Powerplay 96».

En el próximo número de la revista nos encargaremos de descubriros las enormes posibilidades que ofrecerá este veraniego compacto, pero de momento id tomando nota de estas pistas: ligas, torneos, copas del mundo, 16 selecciones nacionales, 26 equipos de la NHL y dos combinados de 'All Star'. Una ocasión bien pintada para calzarse unos patines...





DragonHeart
Game Boy • Acclaim • Mayo



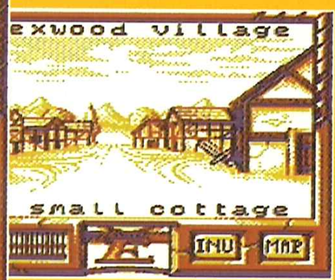


Los diálogos serán constantes en este cartucho. En el papel del protagonista tendremos que hablar con un montón de personajes.

Aunque aún no se ha estrenado en España, «Dragonheart» amenaza con convertirse en la película del año. Tanto es así que las versiones jugables del film ya empiezan a "dar guerra" en el mundillo de los videojuegos. La primera en aparecer será la de Game Boy, de la mano de Acclaim. Será una alucinante aventura que nos sumergirá en el papel del caballero protagonista a través de una perspectiva subjetiva.

Vuestra misión consistirá en recorrer los peligrosos parajes que rodean un reino mágico mientras buscáis el dragón mitológico. Lo que hagáis para conseguirlo será cosa vuestra, aunque podréis hablar con los habitantes de los pueblos, pelearos con ellos, etc.





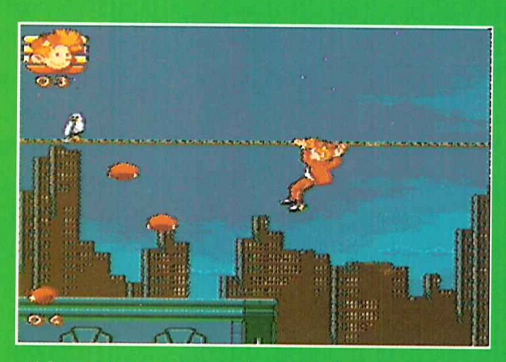


El film en que se basa este juego está protagonizado por Dennis Quaid y el dragón Draco, que ha sido generado por ordenador.

Spirou
Super Nintendo • Infogrames • Junio

Si durante estos días os cruzáis por casualidad con un botones vestido de rojo que habla con acento francés, no os asustéis. No se trata de ningún degenerado, lo que ocurre es que el intrépido Spirou regresa a nuestro país para protagonizar el juego de plataformas que ha diseñado Infogrames para Super Nintendo.

Seguro que su estirada figura os suena por los cómics, pero donde tendréis que mirar para estar más informados será en la revista del mes que viene. En ella os informaremos con detalle de cómo se lo montará el colega para rescatar al Conde de Champignac de las manos de la malvada Cianura. La diversión estará garantizada gracias a sus muchos niveles, sus detallados gráficos y la simpatía del personaje.





El famoso botones intentará repetir sobre Super Nintendo el éxito obtenido en Mega Drive hace un año. Los amantes de las plataformas se lo pasarán en grande.



Ya podéis ir guardando vuestras monedas. En «Extreme Pinball» encontraréis lo mismo que en un pinball de verdad, y sin gastaros un duro.





En «Spirou» disfrutaréis de textos de pantalla totalmente traducidos al castellano. Gracias a este bonito detalle de Infogrames, estaréis informados en todo momento de lo que vaya ocurriendo.





Striker 96

Saturn • Acclaim • Julio



Con «Striker 96» podréis disputar partidos tradicionales, con 11 jugadores, o probar suerte con el fútbol 'Indoor' en recinto cerrado.

Ahora que cada vez está más cerca la Eurocopa de fútbol, las compañías parecen obsesionadas en animar al personal con juegos basados en el deporte rey. Este mes presentamos la versión Saturn de «Striker 96», una idea de Rage Software que verá la luz en julio.

El juego incluirá un montón de selecciones nacionales para que podáis disputar vuestra propia Eurocopa, y también dará opción para que creéis vuestras propias ligas, torneos o mundiales. «Strike 96» no llevará nombres reales, pero a cambio de este pequeño contratiempo permitirá que elijáis entre competiciones en campo tradicional o en uno más pequeño, donde podréis jugar con las paredes.





Una de las opciones más interesantes de este juego consistirá en vivir la Eurocopa de este año en vuestra propia casa.



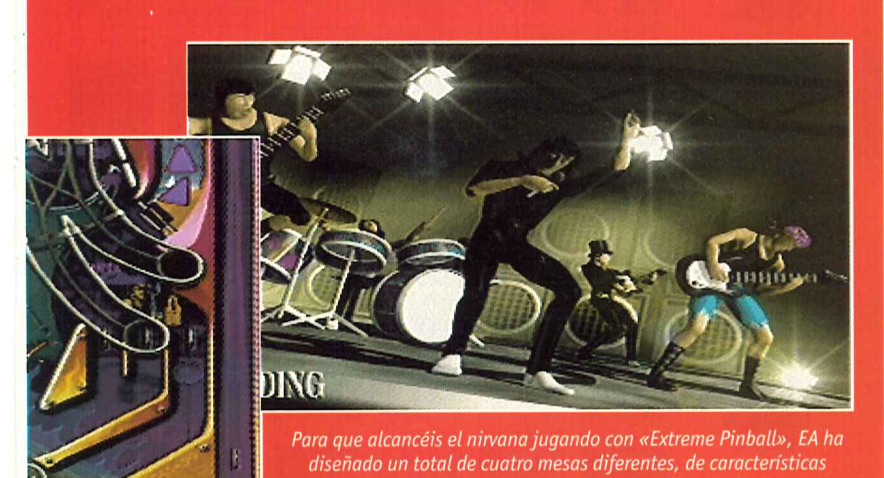
Extreme Pinball

PlayStation • Electronic Arts • Mayo

Los nostálgicos del pinball tendrán en breve buenos motivos para estar contentos. Electronic Arts tiene previsto ofrecerles algo que colmará todas sus aspiraciones: «Extreme Pinball».

Aquellos que se atrevan con este compacto para PlayStation encontrarán en su interior 4 mesas diferentes que reproducirán fielmente todos los detalles propios de estas máquinas.

"Urban Chaos", "Monkey Mayhem", "Medieval Knights" y "Rock Fantasy", los recorridos, os retarán a derribar dianas, atravesar pasillos y alcanzar ese estado próximo al nirvana consolero que sólo los "multiball" son capaces de conseguir. No os olvidéis de la cita. Sólo de las monedas... y la ranura.



Para que alcancéis el nirvana jugando con «Extreme Pinball», EA ha diseñado un total de cuatro mesas diferentes, de características propias, en este compacto para nostálgicos modernos.





¡Haz tu pedido por teléfono!

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H
SABADOS DE 10,30 A 14 h

902 17 18 19

FAX: (91) 380 34 49 TEL: (91) 380 28 92



TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTEA TU DOMICILIO
POR SOLO 500 PTAS.*
* PLAZO ENTREGA 2-3 DIAS LABORABLES
* SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTS
* PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS
* SOLO PENINSULA (BALEARES 1000 PTS)

ENVIO POR CORREO 300 PTAS.

MEGADRIVE

MEGADRIVE 2 + CONTROL PAD — 11.990

MEGADRIVE 2 + CONTROL PAD + SONIC 2 — 13.990





JOYSTICK TECNOPLUS MEGA — P.V.P. - 3990

GAME GEAR



GAME GEAR + COLUMNS — 14.990

GAME GEAR 4 EN 1 — 16.990

CABLE GEAR TO GEAR	395
FUENTE DE ALIMENTACION	2190
MASTER GEAR CONVERTER	2995
LUPA (SUPER WIDE GEAR)	795

32 X



CONSOLA 32X — 19.990



OFERTAS

COSMIC CARNAGE	3.990	MOTHERBASE	3.990
DARKSIDE	5.490	MOTOCROSS CHAMP.	3.990
DOOM	4.990	STAR WARS	4.990
FIFA SOCCER'96	4.990	STELLAR ASSAULT	3.990
GOLF BEST 36 HOLES	3.990	SUPER AFTER BURNER	3.990
KNUCLES CHAOTIX	4.990	SUPER SPACE HARRIER	3.990
KOLIBRI	3.990	VIRTUA FIGHTER	4.990
METAL HEAD	3.990	VIRTUA RACING DELUXE	3.990

OFERTAS MEGA CD 32X

CORPSE KILLER	2.990	SLAM CITY	2.990
NIGHT TRAP	2.990	SUPREME WARRIOR	2.990

MEGA CD

CONSOLA + ROAD AVENGER + TOM CAT ALLEY — 19.990



DESCUENTA 500 Ptas *

OFERTAS • EXCEPTO OFERTAS

BATTLECORPS	2990	EYE OF THE BEHOLDER	4990
CHUCK ROCK II	2990	JURASSIC PARK	4990
DOUBLE SWITCH	4990	MIDNIGHT RAIDERS	5990
DRACULA UNLEASHED	3990	PRIZE FIGHTER	4990
DRAGON'S LAIR	4990	SOULSTAR	2990
DUNE	4990	STAR BLADE	4990
ECCO THE DOLPHIN	2990	WOLFCHILD	2990





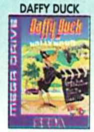


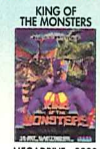

BATMAN & ROBIN	DUGEON MASTER II	FARENHEIT	KEIO FLYING SQUADRON	SURGICAL STRIKE	THE SPACE ADVENTURE
P.V.P. - 3990	P.V.P. - 4990	P.V.P. - 3990	P.V.P. - 3990	P.V.P. - 5990	P.V.P. - 3990

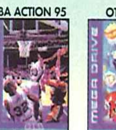
OFERTAS

"STOCK LIMITADOS. PRECIOS VALIDOS HASTA FIN DE EXISTENCIAS"



















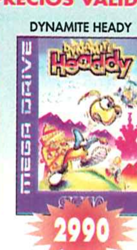


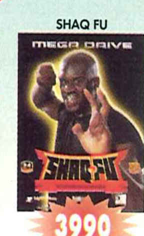

Título	Precio
BUBBA'N'STYX	MEGADRIVE - 3990
CHUCK ROCK II	MEGADRIVE - 4990
DAFFY DUCK	GAME GEAR - 2990
ECCO 2	MEGADRIVE - 3990
GARFIELD	MEGADRIVE - 5990
KING OF THE MONSTERS	MEGADRIVE - 3990
MARSUPILAMI	MEGADRIVE - 5990
NBA ACTION 95	MEGADRIVE - 4990
OTTIFANTS	MEGADRIVE - 2990
PEBBLE B. GOLF LINKS	MEGADRIVE - 3990
REY LEON	GAME GEAR - 3990
ROAD RUNNER	MEGADRIVE - 4990
ROBOCOP VS TER.	M. SYSTEM - 2990
SNAKE RATTLE & ROLL	MEGADRIVE - 4990
SONIC DRIFT RACING	GAME GEAR - 3990
SONIC SPINBALL	MEGADRIVE - 5990 / GAME GEAR - 2990
SPEEDY GONZALES	MEGADRIVE - 4990 / GAME GEAR - 2990
SPACE HARRIER II	MEGADRIVE - 1990
SUBTERRANIA	MEGADRIVE - 2990
SUPER COLUMNS	GAME GEAR - 2990
TAZ IN SCAPE F. MARS	GAME GEAR - 1990
TEMPO JR.	GAME GEAR - 3990
THE INCRED. HULK	M. SYSTEM - 2990 / GAME GEAR - 2990
WARLOCK	MEGADRIVE - 4990
WIMBLEDOM	MEGADRIVE - 5990
WORLD CUP USA 94	MEGADRIVE - 6990
ZOMBIES	MEGADRIVE - 5490

OFERTAS MEGA DRIVE OFERTAS



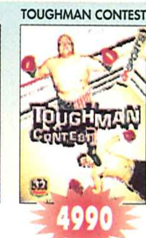
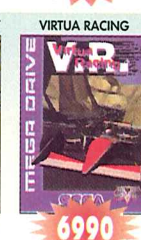
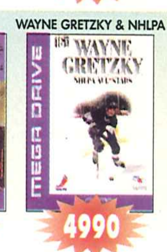
"STOCK LIMITADOS. PRECIOS VALIDOS HASTA FIN DE EXISTENCIAS"

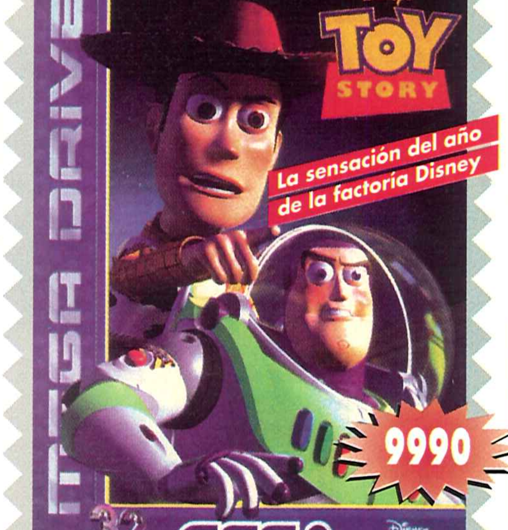
BONKERS	COMIX ZONE	DYNAMITE HEADY	LIGHT CRUSADER	POWER RANGERS 2 THE MOVIE	SHAQ FU
2990	5990	2990	5990	5990	3990



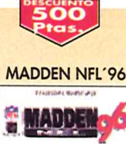
SOLEIL	SONIC 2	SONIC & KNUCLES	TOUGHMAN CONTEST	VIRTUA RACING	WAYNE GRETZKY & NHLPA
4990	3990	4990	4990	6990	4990

NOVEDADES



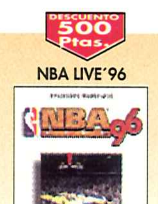
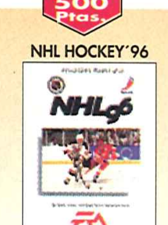
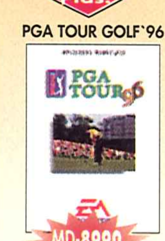
9990






DESCUENTO 500 Ptas.

FIFA SOCCER'96	INTER. SUPERSTAR SOCCER DELUXE	MADDEN NFL'96
MD-8990 / GG-6990	MD-CONS	MD-8990 / GG-5990

DESCUENTO 500 Ptas.

NBA LIVE'96	NHL HOCKEY'96	PGA TOUR GOLF'96
MD-8990	MD-8990	MD-8990 / GG-5990

DESCUENTO 500 Ptas.




















Título	Precio
AAAAAHH! REAL MONSTERS	MEGADRIVE – 9990
BATMAN FOREVER	GAME GEAR - 6490
BEAVIS AND BUTT-HEAD	MEGADRIVE - 9990 / GAME GEAR - 5990
EARTHWORM JIM	GAME GEAR - 6490
EARTHWORM JIM 2	MEGADRIVE- 10900
EXO SQUAD	MEGADRIVE - 9990
IZZY QUEST OLYMPIC GAMES	MEGADRIVE - 8990
MAUI MALLARD (DONALD)	MEGADRIVE - 9990
MEGAMAN	GAME GEAR - 6490
MICRO MACHINES'96	MEGADRIVE - 10990
PETE SAMPRAS' 96	MEGADRIVE - 10990
PHANTOM 2040	MEGADRIVE - 9990 / GAME GEAR - 5990
POWER RANGERS 2 THE MOVIE	GAME GEAR - 6990
PRIMAL RAGE	MEGADRIVE - 9990 / GAME GEAR - 5990
REVOLUTION X	MEGADRIVE - 9990
SONIC LABYRINTH	GAME GEAR - 5990
SPIROU	MEGADRIVE - 9990
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	MEGADRIVE - 10900
SUPER RETURN OF JEDI	GAME GEAR - 5990
TAILS ADVENTURE	GAME GEAR - 5990
THE OOZE	MEGADRIVE - 4990
VECTORMAN	MEGADRIVE- 9990
VR TROOPERS	MEGADRIVE- 9990 / GAME GEAR - 5990
ZOOP	MEGADRIVE - 5950





¡ATENCION!

CREACION DE NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional y estás interesado en pertenecer a nuestra red nacional, ponte en contacto con nuestro Departamento de Franquicias

TEL: (91) 380 28 92



Haz tu pedido por teléfono

Precios con IVA incluido

902 17 18 19

FAX: (91) 380 34 49 • TEL: (91) 380 28 92



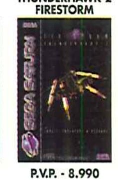
JUEGOS SATURN









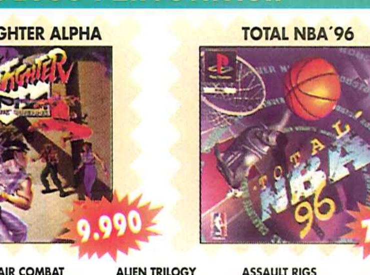



Juego	P.V.P.
DARIUS GAIDEN	9.990
F1 CHALLENGE	7.990
FIFA SOCCER'96	8.990
HI OCTANE	7.990
JOHNNY BAZOOKAT.	7.990
LA MANSION ALMAS OCULTAS	8.990
MAGIC CARPET	7.990
MORTAL KOMBAT II	9.990
MYSTARIA	9.490
PARODIUS DELUXE	9.600
RAYMAN	9.995
RISE 2: THE RESURRECTION	9.990
ROBOTICA	7.990
SEGA RALLY	9.490
SHINOBI X	7.990
SHOCKWAVE ASSAULT	CONS
SIM CITY 2000	8.990
STREET FIGH. ALPHA	9.990
THEME PARK	8.990
THUNDERHAWK 2 FIRESTORM	8.990
TOSHINDEN	8.990
VICTORY BOXING	10.990
VIEW POINT	CONS
VIRTUA COP (+PISTOLA)	10.900
VIRTUA FIGHTER 2	9.490
VIRTUAL HYDLIDE	8.990
WING ARMS	7.990
WIPE OUT	6.990
WORLD CUP GOLF	7.990
X-MEN: CHILDREN	9.990



JUEGOS PLAYSTATION



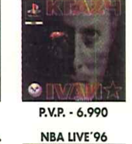
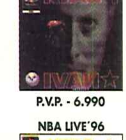
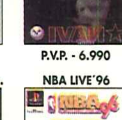





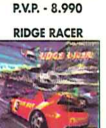
Juego	Precio
RIDGE RACER REVOLUTION	CONS.
STREET FIGHTER ALPHA	9.990
TOTAL NBA'96	7.600
X-MEN: CHILDREN OF ATOM	8.490











Juego	P.V.P.
3D LEMMINGS	6.990
ACTUA SOCCER	6.990
AGILE WARRIORS	8.990
AIR COMBAT	6.990
ALIEN TRILOGY	8.490
ASSAULT RIGS	6.990
CRITICOM	8.990
DEFCON 5	6.990
DESTRUCTION DERBY	7.600
DOOM	7.990
ESPN EXTREME GAMES	6.990
EXTREME PINBALL	7.990
FIFA SOCCER'96	8.990
GEX	6.990
GOAL STORM (OFERTA PlayStation)	5.990
HI OCTANE	7.990
JOHNNY BAZOOKAT	7.990
KRAZY IVAN	6.990
LOADED	6.990
LONE SOLDIER	9.990
MAGIC CARPET	7.990
MICKEY'S WILD ADV.	6.990
MORTAL KOMBAT 3	8.200
MYST	CONS
NBA IN THE ZONE	CONS
NBA JAM TORN. ED.	8.490
NBA LIVE'96	8.990
NFL GAME DAY	7.600
NHL FACE OFF	7.600
NEED FOR SPEED	8.990
PARODIUS DELUXE	8.990
PGA TOUR GOLF'96	8.990
PHILOSOMA	6.990
POWER SERVE	9.990
RAYMAN	9.500
RIDGE RACER	7.600
ROAD RASH	7.990
STARBLADE ALPHA	6.990
STRIKER'96	8.990
TEKKEN	8.200
THE RAIDEN PROJECT	9.990
THEME PARK	8.990
TOSHINDEN	6.990
TRUE PINBALL	9.990
THUNDERHAWK 2 FIRESTORM	8.990
TWISTED METAL	6.990
VIEW POINT	8.990
WAR HAWK	6.990
WING COMMANDER III	9.990
WIPE OUT	7.600
WORLD CUP GOLF	7.990
WORMS	9.990
X-COM	6.990
ZERO DIVIDE	9.990



NEO·GEO CD





CONSOLA + 2 PAD + CABLE RF — 43.900

CONSOLA + 2 PAD + CABLE RF + SAMURAI SHODOWN 3 — 49.900

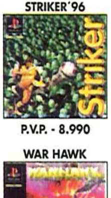
SUPER SIDEKICKS 3 — P.V.P. - 9.900



THE KING OF FIGHTERS 95 — P.V.P. - 10.900

JOYSTICK PRO	12.900
CONTROL PAD	5.400
AERO FIGHTERS 3	8.900
AGGRESSORS DARK K.	8.900
ART OF FIGHTING 2	7.900
DOUBLE DRAGON	9.900
FATAL FURY 3	10.900
GALAXY FIGHT	7.900
GOWCAIZER	8.900
KARNOV'S REVENGE	8.900
POWER SPIKES II	6.900
PULSTAR	10.900
SAMURAI SHODOWN 3	11.900
SAVAGE REIGN	10.900
STREET HOOP	7.900
TOP HUNTER	6.900
WINDJAMMERS	7.900
WORLD HEROES PERFECT	9.900


















SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
CONTROL PAD INFRARED
SUPER OFERTA
P.V.P. - 3990
MANDO DE CONTROL
P.V.P. - 2990
MARIO PAINT
P.V.P. - 4990
SN SPRINT PAD
P.V.P. - 2490
ADAPTADOR 6 JUGADORES
P.V.P. - 3990
CABLE EUROCONECTOR
P.V.P. - 2190
SUPER GAMEBOY
9.990
CONSOLA SUPER NINTENDO
14.990
PACK CARLOS SAINZ
16.990
CENTRO MAIL
Ven a conocer los Centros Mail.
Somos ya más de cuarenta tiendas en España
¡Haz tu pedido por teléfono!
902171819
FAX: (91) 380 34 49 • TEL : (91) 380 28 92
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H. SABADOS DE 10,30 A 14 h
TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO. PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO
DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 PTAS.
TOY STORY
12.990
PAL VERSION
SECRET OF EVERMORE
11.990
INT. SUPERSTAR SOCCER DELUXE
12.990
CON CAMISETA DE REGALO
AAHH! REAL MONSTERS - 9990
ASTERIX & OBELIX - 12990
BEAVIS AND BUTT-HEAD - 9990
BREATH OF FIRE II - 12890
DONKEY KONG COUNTRY 2-12990
DOOM - 12990
EARTHWORM JIM 2 - 10900
EL LIBRO DE LA SELVA - 12990
EL REY LEON - 12990
FIFA SOCCER '96 - 9990
FINAL FIGHT 3 - 10890
ILLUSION OF TIME - 10490
JUNGLE STRIKE - 8990
KAWASAKI SUPERBIKES - 9990
KIRBY'S DREAM COURSE - 8990
MECHWARRIOR 3050 - 8990
MEGAMAN 7 - 8990
MEGAMAN X2 - 8990
MICKEY & MINNIE CIRCUS - 8990
MICRO MACHINES 2 - 11990
NBA LIVE'96 - 9990
NHL HOCKEY'96 - 9990
PHANTOM 2040 - 9990
POWER RANGERS FIG. ED. - 12990
PREHISTORIK MAN - 8990
PRIMAL RAGE - 10990
SOCCER SHOOTOUT - 9990
SPAWN - 11990
SUPER BOMBERMAN 3-9990
SUPER MARIO WORLD 2-12990
SUPER TURRICAN 2 - 10990
TINTIN EN EL TIBET - 12990
URBAN STRIKE - 11990
WEAPON LORD - 11990
ZOOP - 6950
SUPER NINTENDO OFERTAS SUPER NINTENDO
ANIMANIACS
5.990
CLAYMATES
2.990
INTER. SUPERSTAR SOCCER
6.990
KILLER INSTINCT
GRATIS CD AUDIO
5.990
NBA GIVE'N GO
6.990
SPACE ACE
4.990
SUPER MARIO KART
4.995
SUPER BOMBERMAN 2
3.990
TIME TRAX
3.990
VAMPIRE'S KISS
6.990
ADDAMS FAMILY 2 - 4990
AERO THE ACROBAT - 4990
ALFRED CHICKEN - 4990
BIKER MICE FROM MARS - 6990
BRUTAL - 5490
COOL WORLD - 4990
DENNIS THE MENACE - 4990
FIEVEL VA AL OESTE - 4990
G.FOREMAN BOXING - 5490
GHOUL PATROL - 5490
GOOF TROOP - 3990
GODS - 5490
JAMES BOND JR. - 2990
MICKEYMANIA - 6990
PLOK - 3990
PUSH OVER - 1995
SPARKSTER - 5990
SPECTRE - 3990
SUPER JAMES POND-5490
SUPER MORPH - 3990
SUPER STRIKE GUN.- 5490
SYVALION - 5490
THE BRAINES - 3990
THE LOST VIKINGS - 3990
TROLL - 2990
TRODDLERS - 4990
WARPSPEED - 4990
WILD & WACKY SPORT - 5990
WING COMMANDER SECRET MISSIONS- 5490
ZOOL - 3990

Pérez Galdós, 36-Bajo
02003 -ALBACETE
Fax: (967) 50 52 26

Game SHOP

967 - 507 269



NOVEDADES
CUT THROAT ISLAND
EARTH WORM JIM 2
FIFA SOCCER 96
INTERNATIONAL DELUXE
MORTAL KOMBAT 3
N.B.A. GIVE´N GO
N.B.A. LIVE 96
SPOT GOES TO HOLLYWOOD
WORMS

OFERTAS
BONKERS
AMAZING TENNIS
POWER RANGERS THE MOVIE
THE OOZE
LIGHT CRUSADER
SONIC & KNUCLES
KICK OFF 3
WORLD CUP USA 94
DYNAMITE HEADY
FEVER PITCH SOCCER
ROBOCOP VS. TERMINATOR
PUGSY
PEABLE BEACH GOLF
VALIS
MUHAMMAD ALI BOXING
WIZ´N LIZ
STREET FIGHTER II

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

NOVEDADES
BREATH OF FIRE 2
DONKEY KONG COUNTRY2
DOOM
DRAGON BALL
HYPERDIMENSION
EATH WORM JIM 2
FINAL FIGHT 3
JUNGLE STRIKE
KIRBY´S DREAM COURSE
MARIO WORLD 2
MORTAL KOMBAT 3
SECRET OF EVEREMORE
TOY STORY
WORMS

OFERTAS
DINO DINI´S SOCCER
FEVER PITCH SOCCER
GIVE´N GO
HAGANE
INDIANA JONES
KILLER INSTINCT
POWER DRIVE
STREET RACER
SUPER METROID
VAMPIRE KISS



NOVEDADES
ACTUA SOCCER
AGILE WARRIOR
ALIEN TRILOGY
CRITICOM
D
DRAGON BALL Z 22
GEX
MAGIC CARPET
MICKEY MANIA
NBA IN THE ZONE
NEED FOR SPEED
PHILOSOM
ROAD RASH
STREET FIGHTER ALPHA
TEKKEN 2
TOTAL NBA 96
X- MEN
VOLANTE MAD CATZ

24H
SERVICIO A TODA ESPAÑA EN 24 H.

SEGA SATURN

NOVEDADES
CASPER
D
F-1 CHALLENGE
GALAXY FIGHT
HANG ON GP´96
MAGIC CARPET
REVOLUTION X
RISE 2
ROAD RASH
STREET FIGHTER ALPHA
TO SHIN DEN
WING ARMS
WIPE OUT
X-MEN

- INNUMERABLES JUEGOS CON SUPER-PRECIOS
- ÚLTIMAS NOVEDADES NACIONALES E IMPORTACIÓN
- SERVICIO 24 H. EN CUALQUIER PUNTO DE ESPAÑA
- MAS DE 1.000 TÍTULOS DISPONIBLES
- TODO LO ÚLTIMO EN 32 BITS Y PC-CDROM
- SERVICIO DE RESERVA DE JUEGOS
- GARANTIA DE 2 AÑOS EN TODOS LOS VIDEOJUEGOS
- INFORMACIÓN POR ESCRITO A TODOS NUESTROS CLIENTES SOBRE LAS ÚLTIMAS NOVEDADES

ESTAS VENTAJAS SOLO TE LAS OFRECE Game SHOP

SERVIMOS A TIENDAS Y VIDEOCLUBS

PROFESIONAL
SI QUIERES TENER TODAS LAS ÚLTIMAS NOVEDADES CON DESCUENTOS ADICIONALES, INFÓRMATE EN EL TELÉFONO
967- 50 52 26

CLUB DE CAMBIO
Envíanos tu juego completo (con caja y manual), con una lista de 6 títulos por orden de preferencia (no incluyas últimas novedades). Te enviaremos uno de tus juegos elegidos a tu casa contra reembolso. No envíes dinero con tu paquete.
SUPER NINTENDO Y PLAYSTATION 2.000, MEGADRIVE 1.500



ENVIOS URGENTES A TODA ESPAÑA LLÁMANDO AL TELÉFONO (91) 554 50 47

TIENDA COCONUT C/CARNICER, 13.
28039 MADRID
METRO CUATRO CAMINOS
HORARIO 11.00 - 14.00 Y DE 16.30 A 20.00

ÚLTIMAS NOVEDADES NACIONALES Y DE IMPORTACIÓN
• PLAYSTATION • SATURN • NEO GEO CD y cartucho • MEGADRIVE • SUPERNINTENDO • FIGURAS DE DRAGON BALL
COMPRA • VENTA • CAMBIO JUEGOS 2º MANO

NUEVO CENTRO ESPECIALIZADO
C/ PLZ. CALLAO, 1, 1ª plt. 28013 MADRID
OFERTAS IMPORTACIÓN- PSX , SATURN Y 64 BIT
TEL. 91 523 20 87 (PEDIDOS) 908 421 662







HOBBY Shopping

SI TIENES UNA TIENDA DE VIDEOJUEGOS, NO DEJES PASAR LA OPORTUNIDAD DE ANUNCIARTE EN ESTE ESPACIO. ¡¡LLÁMANOS!!
SOLICITA INFORMACIÓN EN LOS TELÉFONOS:
(91) 654 61 86 Ó 654 81 99

EN CÓRDOBA...



TODO EN CAMBIO
TODO EN VENTA NUEVO Y SEGUNDA MANO

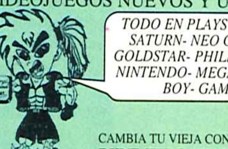
MICRO GAMES
C/ Olivos, 6.
14006- CORDOBA
Telf.:957- 401003

SOLICITA NUESTRO CATALOGO DE NOVEDADES, SEGUNDA MANO Y CAMBIO (16 PAG.). MANDA UNA CARTA CON 300 PTS. EN SELLOS.

El mejor precio de Toda España
Importación Directa
Sin Intermediario
JAPÓN/USA
Juegos/Accesorios/Consolas
Sony Playstation/Sega Saturn
Grupo M.G.K. International
Nº 8 Paseo Vista Alegre
03180 Torrevieja
Telf: (96) 571 80 79
24 H. Servicio Urgente



COMPRA- VENTA- CAMBIO Y REPARACIÓN CONSOLAS Y VIDEOJUEGOS NUEVOS Y USADOS.





(96) 539. 34 .75

CAMBIA TU VIEJA CONSOLA POR UNA DE NUEVA GENERACIÓN
PIDE TU CARNET DE START GAMES
TUS TIENDAS START GAMES EN:

C/ JUAN CARLOS I, 47. JUNTO PLZ. CASTELAR 03600 ELDA (ALICANTE) FAX: 96 539189

C/ BONO GUARNER, 10. JUNTO ESTACIÓN RENFE CP. 03005 (ALICANTE)

C/CRISTÓBAL SANZ, 26. JUNTO CORAZÓN DE JESUS CP. 03201 ELCHE (ALICANTE) PRÓXIMA APERTURA



ATENCIÓN AL CLIENTE DE 9.00 AM A 23.00 PM INCLUIDOS DOMINGOS Y FESTIVOS ENVIO URGENTE A TODA ESPAÑA TLF. 989. 59.59.65





	Consola	Juego	Precio anterior	Precio
O	MEGA DRIVE	TOY STORY	9.990	8.990
O	MEGA-CD	DUNGEON MASTER II	4.990	3.990
O	MEGA DRIVE 32X	FIFA SOCCER '96	4.990	3.990
O	SEGA SATURN	TOSHINDEN	8.990	8.490
O	GAME GEAR	MEGAMAN	6.490	5.790
O	SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM	TOY STORY	12.990	11.990
O	GAME BOY	MEGAMAN V	5.890	5.290
O	PlayStation	MICKEY'S WILD ADVENTURE	6.990	6.490

- Recorta y rellena los datos de este cupón.
- Ven a visitarnos a tu Centro MAIL y presenta este cupón al realizar la compra de lo que has seleccionado.
- Y si no hay un Centro MAIL en tu ciudad, envíanos este cupón a: Centro MAIL • Sta. Mª de la Cabeza, 1 • 28045 Madrid. Te lo haremos llegar por correo contrarreembolso (+300 pta.) o por transporte urgente (+500 pta.).
- Recuerda que sólo puedes comprar un producto por cupón.

NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DOMICILIO ....
CÓDIGO POSTAL .... POBLACIÓN ....
PROVINCIA .... TELÉFONO (..........)..........
MODELO DE CONSOLA ....
Nº DE CLIENTE .... NUEVO CLIENTE ☐

FORMA DE ENVIO
☐ CORREO
☐ TRANSPORTE

La GRAN Ocasión

compras ventas ocasiones Clubs intercambios cambios Clubs

CAMBIOS

¡¡MUY URGENTE!! cambio «Another World» de Super Nintendo por juego a convenir. Llamar al TF: 94-6642044. Preguntar por Rubén.

CAMBIO juego «Ranma 1/2» de Super Nintendo por uno de éstos: «Dragon Ball Z3», «Super Street Fighter 2» o «Turtles Tournament». Sólo Madrid. Interesados llamar al TF: 91-4482401. Llamar de 18'00 a 19'30 horas. Preguntar por Luis Miguel.

CAMBIO Super Nintendo con dos mandos, 10 juegos: «International Superstar Soccer», «Fifa International Soccer», «Donkey Kong Country»... y adaptador universal. Todo en perfecto estado por PlayStation, Saturn o Neo Geo CD con o sin juegos. Sólo Barcelona y alrededores. Preguntar por Jordi. TF: 93-4285959.

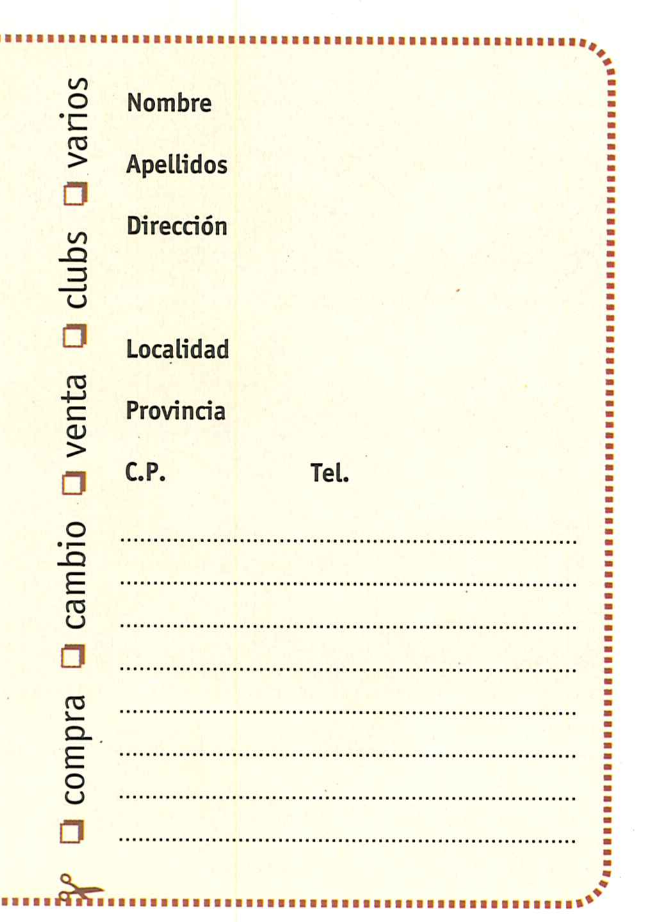
CAMBIO juegos de Super Nintendo: «Double Dragon V» por «Black Thorne», «Alien 3», «Jurassic Park 1 o 2» o «Adventure Batman & Robin». «Dragon Ball Z» por «Vampire´s Kiss», «Hagane» o «Megaman X». «Killer Instinct» por «Donkey Kong Country 2». Preguntar por Jose Manuel. TF: 959-382630.

CAMBIO los juegos de Game Gear: «Arena», «Fatal Fury Special», «Mortal Kombat 2», «El Rey León», etc... por cualquier otro. Preguntar por Ramón. TF: 93-7755642.

¡¡¡ATENCION!!! cambio Super Nintendo con: «Killer Instinct», «Super International Soccer», «P. Drive» + Scope + 4 juegos + G. Gear con 6 juegos y NES con juegos como: «Super Mario Bross 3» por Saturn con o sin juegos. Sólo Madrid. Preguntar por Alvaro. TF: 91-5795507.

CAMBIO «Street Fighter 2», «Bubsy», «Sonic 2», «Lemmings», «Mortal Kombat 2», «Cool Spot», «Turtles 5» y «Street of Rage 2», por «Soleil», «Shining Force 2», «Comix Zone» y otros de cualquier clase. Llamar por las tardes. Preguntar por David. TF: 96-3405465.

CAMBIO «Dragon Ball Z» de Mega Drive por «Dragon Ball Z 2 o 3» de Super Nintendo. Sólo Rubí y Barcelona. Preguntar por Marçal. TF: 93-6996056.


❑ compra ❑ cambio ❑ venta ❑ clubs ❑ varios

Nombre

Apellidos

Dirección

Localidad

Provincia

C.P. Tel.

Si quieres participar en esta sección, rellena y envía el cupón adjunto a ***Hobby Press S.A. Hobby Consolas. C/ de los Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)****, indicando en el sobre* ***"La Gran Ocasión"****. Si quieres, puedes enviar una fotocopia del cupón. No se admitirán anuncios de carácter comercial.*

VENTAS

VENDO juegos de Super Nintendo por 3.500 o 4.000 pesetas. Sólo Granada. Llamar sólo los fines de semana o después de las 8'40 horas. Preguntar por Guillermo. TF: 958-226324.

VENDO Super Nintendo con mando de palanca, otro mando y un juego por 11.000 pesetas. También Super Nintendo con los mandos y 6 juegos y el bazoka por 32.000 pesetas. Preguntar por Curro. Llamar de 18'00 a 21'00 horas. TF: 957-401334.

VENDO Super Nintendo con 2 mandos y 2 juegos por 12.000 pesetas. Con 4 juegos por 15.000 pesetas. También vendo varios juegos como: «Mortal Kombat 2» por 5.000 pesetas, «Super Metroid» por 5.000 pesetas y otros a 2.000 y 3.000 pesetas. Interesados llamar al TF: 941-244365. Preguntar por Javier. Sólo Logroño.

VENDO consola Mega Drive 32X con juego «Doom» por 18.500 pesetas o con Mega Drive con juegos y dos mandos por 25.000 pesetas. Preguntar por Miguel. TF: 91-5083306.

VENDO consola Super Nintendo con dos mandos y 3 juegos: «U.N. Squadron», «Mortal Kombat 2» y «Killer Instinct». Todo por 15.000 pesetas. Preguntar por Miguel. TF: 91-7960489. Sólo Madrid.

VENDO juego de Mega Drive: «World Cup'92» pirata, en buen estado de uso. Precio 3.000 pesetas. Interesados llamar al TF: 964-233395. Preguntar por Diego.

VENDO juegos de Mega Drive: «Dragon Ball Z», «Sonic Spinball», «Fatal Fury» y «Global Gladiators» separados o juntos por un precio buenísimo. Preguntar por Alberto. Llamar de 13´30 a 15'00 horas y por la tarde de 17'30 a 20'00 horas. TF: 91-3567328.

VENDO juegos de Super Nintendo: «Super Soccer», «Ranma 1/2» y «Super Probotector» por 2.000 pesetas y «Tetris Dr. Mario» por 4.000 pesetas. Llamar a partir de las 20'00 horas. Preguntar por Francesc. TF: 93-6624402.

VENDO Master System 2 con 12 juegos, 2 pads, uno de ellos con 4 botones. Perfecto estado. Llamar a partir de las 6´30 de la tarde. Precio a discutir. Sólo Madrid. Preguntar por Alberto. TF: 91-4667663.

VARIOS

¡¡NOTICION!! se venden «Mortal Kombat 1 y 2», «Sonic 3», «Aladdin», «Virtua Racing» y muchos más. También se compra el adaptador de Tv para Game Gear. Preguntar por Miguel Angel. TF: 981-715287.

VENDO Sega Saturn con los juegos: «Sega Rally», «Virtua Cop» (con pistola), «Virtua Fighter Remix» y «Panzer Dragoon», euroconector y cable de antena. O cambio por PlayStation con 3 juegos. Preguntar por Miguel. TF: 91-8805868.

VENDO «Kick Off» nuevo por 2.000 pesetas o lo cambio por algún juego de básket o «Joe & Mac Caveman Ninja». Preguntar por Luis. TF: 977-444716. Gracias.

¡URGENTE! vendo Neo Geo CD con 2 mandos y 4 juegos. Todo en buen estado por 75.000 pesetas. Precio negociable. O cambio por PlayStation con 2 mandos, tarjeta cable RGB y juegos. Preguntar por Fernando. TF: 96-6693215.

CAMBIO «Tetris» y «Super Hunchback» por otros juegos preferiblemente «Zelda» o «Soccer». Vendo las cajas del «Mario» y «Fifa'96». Compro el Handy Tray o el Handy Carry. Todo ello de Game Boy. Preguntar por Juan. TF: 959-551578.

VENDO Game Boy con los siguientes juegos: «Robocop», «Tortugas Ninja 3» y «Tetris» por 14.000 pesetas o cambio por Game Gear. Preguntar por Pedro. TF: 968-843265. Llamar por las noches.

VENDO O CAMBIO los dos juegos de Super Nintendo: «Saturday Night Slam-Masters» o «Another World» por 4.000 pesetas o cambio por «Virtua Racing» o «World Cup USA'94» de Mega Drive. Sólo para Cáceres. Preguntar por Jose. TF: 927-246690.

COMPRAS

COMPRO el juego «Pac-Mania» para Mega Drive, después de buscarle desesperadamente por todos los sitios. Ponle precio y llámame cuanto antes. Llamar por las tardes. También busco «Thunderhawk» para Mega CD. Preguntar por Jose Aitor. TF: 94-6103025.

COMPRO juegos de rol para Super Nintendo: «Equinox» por 3.000 pesetas, «Secret of Mana» por 5.000 pesetas e «Illusion of Time» por 7.000 pesetas. También cualquier «Dragon Ball» por 3.000 pesetas. Preguntar por Pedro. TF: 951-528694.

COMPRO Super Nintendo con «All Stars» por 9.000 pesetas. Preguntar por Carlos. ¡¡Urgente!! TF: 91-7924701.

COMPRO «Streets of Rage 2», «Capitán América» o «Splatter House 2» por 1.000 pesetas. llamar de 1'30 a 2'30 del mediodía. Preguntar por Yode. TF: 926-232163.

¡¡¡URGENTE!!! compro «Fifa'94» de Mega Drive por 1.500 pesetas. Los interesados podéis llamar al TF: 956-336196. Llamar de 9'30 a 10'30. Preguntar por Javi.

COMPRO «Alien 3» de Super Nintendo o «Mystic Quest» de Game Boy. A ser posible sólo Ceuta. Los interesados podéis llamar al TF: 956-501844. Preguntar por Jose.

CLUBS

CLUB U.T. envíanos 5 títulos de juegos mínimo, que no puedas pasar o tengas problemas y te enviaremos un truco al menos. Especialistas en NES, pero con excepciones. Mándalo a: Jorge Gómez Montes, c/Pico Maliciosa, 11-3 C. 28038 (Madrid).

SOMOS tres chicos que queremos formar un club sobre las consolas de Nintendo. Si quieres hacerte socio mándanos una fotografía reciente y tus datos personales + 100 pesetas. Recibirás tu carnet, revistas y regalos... Escribir a: Juan Francisco Arquillo Nieto, c/Cañete, 20. 23611 - Higuera de Calatrava - (Jaén).

APUNTATE AL MEGACLUB sólo tienes que mandar una foto tuya de carnet (reciente) y tus datos. Intercambiaremos trucos, opiniones, etc... Envía tus cartas a: Rubén Fernández Gaztelumendi, c/Colombia, 11-2º. 24400 - Ponferrada- (León).

QUISIERA FORMAR un club Sega para intercambiar trucos, pistas y dudas. Manda 100 pesetas con los títulos de los juegos que tienes y de qué consola son. Te mandaremos tu carnet. Escribe a: Daniel Torres Morales, c/Camelia, 14. 06717 -Palazuelo- (Badajoz).

CLUB DE PC revista, juegos, emulador Spectrum con 3.000 juegos, etc... Escribe a: Lucas José Iglesias Conde, Aptdo. 546. 32080 (Orense).

Este mes ponemos el mundo en tus manos

Gratis al suscribirte un año a Hobby Consolas

Los pads de Fun Soft y Competition Pro te permiten realizar cualquier función de una forma sencilla e incorporan las funciones más avanzadas.







■ MEGADRIVE: Autodisparo, Disparo Turbo, Función Cámara Lenta, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa, Multifunciones Turbo.

■ SUPER NINTENDO: Autodisparo, Disparo Turbo, Función Cámara Lenta, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa, Multifunciones Turbo.

■ SATURN: Autodisparo, Disparo Turbo, 6 botones de disparo, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa. Sirve también para Audio CDs.

■ PLAYSTATION: Autodisparo, Disparo Turbo, 6 botones de disparo, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa. Sirve tanto para juegos como para Audio CDs.

AHORA AL SUSCRIBIRTE A HOBBY CONSOLAS POR UN AÑO:

■ Te regalamos uno de estos estupendos control pads que en las tiendas cuestan 3.500 ptas.

■ Recibirás cómodamente por correo los próximos 12 números de Hobby Consolas.

■ Te aseguras que aunque el ejemplar se agote, tú tienes tu revista reservada.

Aprovéchate de esta oferta - hay existencias limitadas. Envíanos tu solicitud de suscripción o renovación por correo (la tarjeta de la derecha no necesita sello) o llámanos de 9h a 14,30h o de 16h a 18,30h a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18. Si te es más cómodo, también puedes enviarnos el cupón por fax al número (91) 654 58 72 o contactarnos por módem a través de Ibertex en *HOBBYTEX# por el 032.

Y TODO POR

4.740 Pesetas

(12 números x 395 Pesetas)

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO